动漫创意丛书



动画文化学

Culturology on Animation

齐骥◎著

中国传媒大学出版社

● 本书首次从文化理论和社会学的双重视角探讨了动画影像的文脉，是国内第一部系统研究动画作品文化现象和文化体系的学术专著。

● 本书用优雅的笔触和深入浅出的写作方式，对动画影像背后的文化现象，诸如女性主义、种族问题、文化地理和文化传播形态等，进行了深刻剖析，构筑起动画文化生态的理论框架。

● 本书以生动的语言和独特的视角，诠释出动画文化的力量：文化是动画艺术保持鲜活的血液，是动画艺术创造奇葩的源泉，是动画产业振兴腾飞的翅膀。

上架建议：动画·文化

ISBN 978-7-81127-780-7



定价：45.00元

国家“211工程”三期中国传媒大学重点学科建设项目资助成果

动画文化学

Culturology on Animation

齐骥◎著

中国传媒大学出版社

图书在版编目（CIP）数据

动画文化学/齐骥著．—北京：中国传媒大学出版社，2009.9

（动漫创意丛书）

ISBN 978—7—81127—780—7

Ⅰ．动…　Ⅱ．齐…　Ⅲ．动画—文化—研究　Ⅳ．J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 174376 号

动画文化学

著　者	齐　骥
策　划	甄　西
责任编辑	李唯梁
责任印制	曹　辉
封面制作	钟雪亮
出 版 人	蔡　翔
出版发行	中国传媒大学出版社（原北京广播学院出版社）
社　址	北京市朝阳区定福庄东街 1 号　邮编：100024
电　话	65450532 或 65450528　传真：010—65779405
网　址	http：//www.cucp.com
经　销	全国新华书店
印　刷	北京中科印刷有限公司
开　本	787×1092 毫米　1/16
印　张	17
版　次	2009 年 10 月第 1 版　2009 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978—7—81127—780—7/J・780　定价：45.00 元

序

追溯动画这样一种令人惊艳的艺术形式的发展脉络，历史的车轮会在1888年10月24日那天留下深刻的印记。在此后的100多年里，动画艺术不断地创造视觉奇观，吸引着人们的眼球；而作为文化软实力的动画产业，则让许多国家将这一“无烟工业”运用自如，并超越了钢铁与汽车的产值，成为经济发展的战略支柱。

目前，文化产业的发展风起云涌，动画作为文化产业的重要组成部分，正在经历着产业结构的升级转型与内容生产的变革创新。在这一历史进程的节点，大量关于动画运动原理、技术流程和发展概论的著述开始涌现，动画专业的学科建设和教育系统也在不断探索中开始步入正轨，在数百家开设动画专业的高校和上千家生产制作动画产品并提供相关服务的文化企业中，我们看到了动画产业本身巨大的吸引力、凝聚力和辐射力。

作为文化产业领域的研究者，我从来没有停止过对动画产业的关注。这不仅仅是因为动画产业作为朝阳产业本身的成长性和代表性，更是因为动画文化浸润着我们每一个人的童年，给我们带来了无数的快乐和幸福，在繁忙的日常工作的间隙里观影动画，不能不说是一种心灵的享受。可以说，这些引起我们情感共鸣和心灵震撼的动画艺术作品，都有着深邃的文化积淀，流淌着曼妙的文化因子。然而，真正对动画的文化机理和文化内涵进行系统研究的著述目前却处于空白状态，随着动画产业的快速发展，对动画文化的研究越来越凸显出历史地位的重要性和学术生态的紧迫性。

《动画文化学》的付梓出版，正是处于这样一个学术节点上。我认为，《动画文化学》有许多创新之处，其之所以可圈可点并不是因为对整个动画艺术绝对全面的把握和写作技巧的精湛，相反，这样一本倾注着作者心血的著作，本身就渗透着动画文化的诱惑力。正是这样一种字里行间流露出的追问与思索，才让我们看到了中国动画的希望所在，看到

了青年一代在攀登学术高峰时的严谨和执著所在。

当我们感叹动画理论界与产业实践的脱钩，感慨一线的动画制作者较少思考和总结理论，而理论研究者又鲜有动画制作经历时，我欣喜地看到作者源自动画创作的激情以及由此而深入进行文化研究时的严肃。在作者亲自创作的多部动画短片中，可以体会到色彩与线条交织产生的视觉美感，更可以感觉到作者对动画艺术形式的深刻把握，正是基于这些动画作品的体验式创作，使得本书对动画本体的刻画十分精细，对动画文化的阐释并不空泛。

2006年夏末，在齐骥还是研究生一年级的学生、初到文化产业研究院实习时，她就向我提及了《动画文化学》的写作，翻阅这一沓厚厚的稿件，可以看到作者对动画文化的理解和思索已有时日并呈现出诸多创新和亮点。而这一时期正处于动画产业快速发展的阶段，各地高校纷纷开设动画专业，动画产业园区和基地在几年之内呈现几何级增长，对动画产业的理论研究也迅速推进。但对于《动画文化学》的初稿来说，能够在动画产业繁荣发展的背后，冷静地观望和思考动画文化，并不人云亦云和盲目追随舆论焦点，实属难得。

在文化产业研究院两年多的时间里，作者一方面阅读了大量文化产业的书籍，并亲历了许多园区、基地和区域的文化产业规划工作，从中体验到了文化之于一个行业、一座城市乃至整个国家的战略意义；另一方面，作者还能够以更加开阔的思维、创新的视角和广阔的阅历，去不断修改和丰富《动画文化学》的写作。作为老师，我为齐骥在六年多的学习和研究过程中的坚持和努力而欣慰，作为朋友，我更为她参与到文化产业研究院工作以来的不断成长而欣慰，同时，我也希望所有从事学术研究的年轻人能够沉淀思想，坚持理想，实现梦想。

当然，如同所有开创性的工作一样，对动画文化的研究和动画理论的继续深入，都不是一蹴而就的，需要几代动画人的努力奋斗。本书对动画文化的理解和阐述也难免存在种种不足，但是我希望在某种意义上，本书能够作为铺路的石子，引发更多专家学者对动画文化的进一步关注和研究，那么这对整个动画的发展都是有益处的。在每一次翻阅《动画文化学》的书稿时，我不禁对中国动画产业向纵深的发展充满了希望，对青年一代的中国动画人才寄予了厚望，同时也诚挚期盼中国动画能够在新的历史时期迎来辉煌。

是为序。

中国传媒大学文化产业研究院院长
范　周

前　　言

守望动画的精神家园，在五彩斑斓中用理性之光去开启历史隧道，人们往往会从技术发展史的角度赋予动画诞生的时间原点。如果一定要追溯促使动画诞生的关键技术，那么我们的目光会定格到一个多世纪以前：1825年英国人帕里斯利用人眼的视觉暂留功能发明"幻盘"；1832年比利时人约瑟夫·普拉图发明诡盘；1834年，英国人威廉姆·乔治·霍纳发明了戴达镜(又称走马盘)；1879年法国人埃米尔·雷诺发明了活动视镜影戏机；1888年雷诺又发明了光学影戏机并进行了实验性放映……这一年的10月24日被认为是动画的诞生日。

或许我们在以往的历史中过多地去追寻动画的定义，而忽略了动画本身的内涵，更疏于思考动画文化的意义；或许我们无数次在动画观影中寻梦，沉迷于动画叙事带来的精神享受，而忽略了动画作为文化软实力的重要组成部分，已经通过文化输出的方式影响着人们价值观的变更；或许我们在观影动画时无数次获得视觉的惊奇和情感的波澜，而当动画理论被提上研究日程时，她却被淡忘在学术殿堂的角落里……今天再来回望动画影像的文脉时，我发现她与我的生命早已融为一体。动画作品的每一次叙事，无一不是一次人生意义的追问，而那些充满了动感的线条和布满了光感的色彩，又何尝不是带给我们的饱含了生命的韵律。

回顾历史，从1926年至今，中国动画走过了八十多年的发展历程。穿梭在时间的坐标中探寻每一个里程碑式

的发展节点，流逝的光阴见证着几代动画人不竭的努力与探索，在这个过程中，传统动画撷英中国文化的精华，以水墨氤氲的动画形式引起了世界的关注，同时，中国动画人不断将传统艺术进行动画形态的创新，将戏曲、剪纸、皮影戏等古老艺术与动画创作相结合，对文化的传播和艺术的弘扬起到了推波助澜的作用。当新时期文化产业快速发展、新兴文化业态不断更迭时，中国动画人又开始借助网络、手机等新兴媒体进行广泛传播，并将曲艺、相声等民间艺术形态与网络动画相融合，不断推陈出新，丰富人们的文化消费生活，成为中国文化发展中一道亮丽的风景线。

改革年代里，文化产业的快速发展也赋予动画产业极大的动力。当我们将目光聚集在文化产业发展的时空坐标上，一方面，我们可以清晰地观察到，在文化传统的历史涵养和全球文化多样性与兼容性的趋向中，世界文化产业风起云涌，不断创造新经济增长点，文化传播渠道逐渐多元化，文化生产方式逐渐全球化，文化消费价值观念逐渐趋同，这为未来文化产业的发展勾勒出一个不断延长的时间坐标；另一方面，我们可以明显地意识到，世界已经进入了全球化的文化语境，伴随着以动画产品和服务为代表的资本输出，文化的渗透力已经开始影响着许多国家的消费观念、核心价值体系以及主流意识形态，而在当下语境中不断寻找民族文化的自我定位，实现文化的自觉，这为未来文化产业的发展建构起一段在思考中曲折迂回的空间坐标。

在文化产业发展的时代进程中，新技术的融入和不断突破，给予动画创作更广阔的想象空间；文化产业与一、二、三产业的不断融合，给予动画衍生产业无限的延展空间；文化市场的繁荣，尤其是民间市场、民营企业和风险资本的活跃，更给予动画集群化成长和集体性崛起的丰润土壤，而随着经济发展也在不断提高的动画消费能力，也把对优秀动画的需求和期待推向了风口浪尖。

动画艺术的成长，契合了时代发展的步调，以创意的表现形式、创新的诠释方式、创益的产业态势为基本特征的动画冲击波，不断改写着全球化时代的世界经济格局。当商业动画的浪潮席卷而来时，许多国家在此轮发展中创造了动画支柱产业的国家神话，动画软实力因此有了生动的国家演绎。而在这之中人们又是那么努力地去接近梦想，力图使动画成为我们理解生活的一扇窗口。影像技术动人的呈像效果，动画艺术迷人的梦想感召，科技力量疯狂的高速革新，都赋予了动画本身动态的成长空间。在这样一种历史机缘和文化语境下，中国动画步入了高速发展的快车道。

多年以来，我一直力图思索动画文化的功能和价值。对于许多发达国家来说，通过动画的影像表达，以文化的力量影响广大观众世界观和核心价值体系的

形成，已经成为了文化输出的一种方式。在这个过程中，动画文化本身以润物无声的力量，为这些国家文化价值的传播创造着活跃的干细胞。这一文化价值上的跨国界、跨文化“输血”，也进一步表明，动画产业作为文化产业的重要组成，在文化软实力建设中发挥着越来越重要的作用。以动画形象为核心的动画衍生产业如同一台强大的机器，在高速的运转中，悄然拉动着一座城市、一个国家的飞速发展。与此同时，在今天动画产业的发展逐渐开始进入集约式增长的理性发展阶段，在世界动画的理论版图上，我们既可以看到诸如动画艺术的发展史、动画运动的原理和技术规律、广义的影视解读、产业概况与世界各国特质鲜明的动画运作模式等相关研究已经开始初现端倪，我们还可以看到，对动画文化理论深层次的、探源性的研究与分析仍然没有完全浮出水面。动画文化对于动画创作的意义如同一泓“造血”的源头活水，为动画艺术的不断丰盈、动画产业链的不断延展、动画市场的不断拓展提供着最朴素的文化支撑。而对动画文化本身的渴望，以及对动画文化消费形态的冀盼，成为动画产业不断前行的动力。《动画文化学》所对准思考的焦点，正是基于这样的事实，而动画的发展又恰好处于升级转型的历史节点上，文化的泉涌也将继续为动画的发展铺就熠熠生辉的底色，这也赋予了我们对于明天更有朝气的动画时代的憧憬、向往与期待。

作为对动画文化研究的一次学术尝试，《动画文化学》显然不是一次完美的或者最终的探索，甚至在许多方面仍旧无法形成一门学科严密的逻辑体系和严谨的理论框架，但一个新理论的提出，其完善的过程无疑是漫长的，在《动画文化学》的理论推导过程中，也难免存在各种的不足。因此，本书所进行的探索并不是一个结果，而是一个开始，我冀望它的意义不仅呈现在对文化现象的本质解读，更能够致力于对文化研究的引领助推，对学术进步的抛砖引玉，对产业兴旺的推波助澜。

动画的灵魂是文化，它好比艺术保持鲜活的血液，好比产业奋起腾飞的翅膀，而动画产业迅速扩张的背后，正是这个国家文化产业振兴的时代洪流。

目　录

绪　论

动画永远带有一种迷人的文化气质，这种气质深深地吸引着每一个动画人为之探索和造梦。正如无数光影幻化在电影荧幕上一样，那些灵动的线条、栩栩变幻的动画角色和充满了想象的故事，让人们的童年不会干涸，也让世界充满了梦想的空间。

在这样一个美好的原点上，追溯动画文化的文本表达，却发现，相对于电影、电视和戏剧等相关文化领域的理论研究来说，动画文化的研究仍旧处于边缘状态。但是动画文化却早就以其鲜明的特点、独立的精神和审美的变异，在动画创作的世界中发出耀眼的光芒，这种光芒除了滋养着我们日渐干涸的童心，给我们的心灵带来涟漪般的惊奇之外，更多的是带给人们心灵的拷问，对人生、对理想、对现实。这些饱含着理性主义、童年梦幻和真实情感的动画片，在与时代前沿渐行渐近的时候，我们听得见大众文化狂欢的声音，也听得见动画表达与宣泄的声音。当种种声音交织在一起的时候，我们从动画片中感受到了物质、制度和精神碰撞的力量。

在《动画文化学》中，并没有尝试去为“动画文化”做一个明确的界定，虽然迄今为止，对于“文化”的解释，据说古今中外大约有260多种。在不同学者的不同解释和各式各样的定义中，我们不仅能够体会到“文化”对理论研究和人类社会的重要性，同时也会发现，“文化”二字看似简单，但真正解释起来，总有一些不尽如人意的遗憾。但不论如何定义，文化作为人类生产的成果、思维的成果，本身就勾画出一道深邃而丰富的风景。

在动画产业快速发展、动画文化消费不断扩大的背景下，对动画文化的探讨是直接而应景的。本书一直试图用一种真诚的笔触和深入浅出的写作方式，对动画影像背后的文化关怀予以解读，一方面，寻找无数动画作品在流光叠影、白驹过隙中，存留下来的内在联系，另一方面，寻找动画产业庞大的链条之间，连接各个环节、支撑产业运转的精神内核。因此，用最通俗的话来讲，对动画文化的研究，

旨在探讨最适合动画生存的理论土壤和现实养分，从而从根基上把脉动画运转的庞大机制，不断为其发展注入理论营养，将动画产业的发展推向纵深。动画文化由于多载体和多媒介传播等特性而呈现出特殊化的现象，并且多文化的高度融合、受众研究相对特殊等，使得动画文化研究不得不在一种广义的语境下和一种相对宽松的文化气氛下进行。因而，本书所指的动画文化，主要针对视觉消费时代以动画作品为基础，以全球文化为语境，以现代传媒技术为动力支撑的人文精神和社会存在。而优秀动画所承载的动画文化，永远有着超越国界、超越种族的能力和特征。

本书对于动画文化的解读和认知，主要体现在以下几个方面：

第一章，从个性到共性：动画文化引论。本章以部分经典动画作品中文化的呈像为切入点，通过对《千与千寻》、《怪物史莱克》、《美丽城三重奏》、《黑客帝国》、《变形金刚》以及迪士尼动画群像等作品在社会学意义上的解读，引出了藏匿在文本背后的动画文化的深刻内涵与社会能指；同时，针对动画发展中自发形成的文化现象，诸如“中国学派”、“中国元素”以及迪士尼改编童话过程中对“异域题材”得心应手的本土化改造等，进行了文化意义上的探讨和反思，对动画作品的人文内涵、科技理性和关注死角进行了“提词式”的启发，从而对全书的研究进行了总体的引导。因此，通过本章可以进一步明确，动画作品中最为重要也最为深刻的是其中蕴含的哲学价值或是用哲学思辨体现出的哲学品格，表现在对童年生活的片段回忆中怅然所失的感叹，也表现在纷繁复杂的现代社会中并无明确主题的情感宣泄，但是其中，作者对人类、自然以及二者关系或多或少的理性思考，已然通过动画角色诠释了出来。

同时，本章提出了本书中基于“动画文化”广义内涵的几点判断，即，这一概念的扩张并不是要将任何一种与动画有关的艺术形态或技术形态都纳入到动画文化的研究范围，而是要将以“动画”本质为核心的艺术形态抽象为一种“大文化”概念，在动画的创作过程中，广泛地汲取、涉猎与采撷那些文化的珍贝，能使其更富有延展性和凝聚力。

而通过本章对动画文化现象的归类与总结，也可以进一步看到动画作品里文化的力量。当我们将动画产业的发展作为一项国家战略时，我们一方面看到文化辐射力和影响力都很大的动画产业本身的发展潜力，另一方面，我们也看到，动画产业的发展逐渐成为一种政府行为，动画作品本身又承载了许多超越其本身性质的社会意义。

第二章，开放的系统：动画文化本体探索。本章以写意式的勾勒，回顾了动画发展历程中关键性的文化节点，在动画历史发展的轨迹中，撷取了一些历久而不

衰的经典角色，对其形象定位、文化营销和产业运营进行了简要的盘点，以期能够在百年动画发展历程中，为经典角色找到一些共性，通过它们以文化的力量影响着一代人的事实，引发人们对经典的进一步思索。基于此，本章提出了“动画文化的宣言”，认为文化之于动画的意义，更多的是一种无形的力量。这种力量自始至终会伴随着动画的诞生和成长，然而，这种力量却需要时间去发掘，需要时间去改写和珍视，更需要时间去打磨得更加强大。

同时，本章还提出了“动画文化的拓扑性”这一创新概念形态。“动画文化拓扑论”的提出也是基于动画处于传统向现代转型、旧的媒体与新的载体并存的特殊时期。“拓扑性”原本就来自于现代空间数学，拓扑结构可以充分体现动画文化的特色，为动画艺术形态注入新鲜血液并汲取传统艺术的精华，和现代艺术、现代科技共同组成一个系统而有机的整体。

动画文化拓扑结构的提出力图说明，在数字化语境中，动画产业链的不断细分、拆解、重构、融合，甚至与其他行业交织、渗透对原有商业模式提出了创新的要求，主动调整甚至设计全新的商业模式的企业，才可能在新经济条件下成功。因此，引入动画文化的拓扑描述，通过这种创新的诠释，更为直观地体现出动画文化的辐射作用。

第三章，偏移的实证：动画中的身份认知。地域、种族和地理环境的作用，使得文化呈现出巨大的差异性，本章以此为切入点，深入剖析了动画作品的社会学意义以及形成不同文化涵养的动画作品背后的动力源。本章针对隐匿在动画影像狂欢背后的社会文化现实，进行了一系列的反思与解答？为什么《马达加斯加》里的非洲显得魅力迷人？为什么动画电影里的非洲看不到灾难深重？为什么《侠盗猎车手》里生活在社会底层的人们拥有黝黑的皮肤？为什么《北京浮生记》里来自外地的打工者经历如许的磨难仍旧难以融入大城市的生活？为什么中国动画中的人与动物总是呈现出驯养与猎杀的生态链条关系？为什么日本动画着意于对森林的描摹和刻画？在这些问题的背后，我们发现，种族、身份和地域等社会问题似乎一直被动画理论研究所忽略。而动画片中所呈现出来的这些问题却能够给观众造成深远的影响，通过动画片的传播，这些被忽略的声音容易给人形成刻板印象。

一方面，在地域和种族的影响下，动画作品总是打上当代文化的烙印，文化因子不自觉地渗透到作品中，现代人的审美变化、当代社会文化等都是游戏、动画构成的一部分。本章力图展现出，不管是像《侠盗猎车手》这样体现都市文化的游戏，还是像《猫和老鼠》中被隐匿的黑人保姆影像，以及《辛普森一家》、《南方公园》等动画作品中对于种族和地域的偏见，无疑都说明了社会文化中的一些特征在动

画影像中极为重要的缩影，从它便可以窥探到当代社会文化每一侧面的特征。

另一方面，在自然地理环境的影响下，我们发现，人的确是众多生灵中最聪明的，可是由于人类社会的不断发展与进步，导致一些人的贪欲随之膨胀，对自然的破坏大大超过了它所能承受的程度，使灵性的生物遭受涂炭……在中国的许多动画作品中，人与动物的关系是简单的、线性的，更是缺乏沟通与交流的，在情节的设置上，常常表现出正面的冲突，在角色关系上，也多体现为人类对动物构成的制约关系。相比之下，在许多国外动画作品中，我们却能够看到人与动物和谐相处的二元关系，动画电影《泰山》、《森林王子》、《冰河世纪》所呈现出的一种宏大的自然情怀，一种对动物的宽容和对生命的包容，无疑是对大自然中芸芸众生和谐生息的最好诠释。在许多以“人与动物”为主角的动画中，动物不再只是作为生活的配角，它们用自己的肢体语言和情感语言，表达着和人类一样丰富的心灵声音。

与此同时，在许多日本动画作品中，我们可以看到，自然界的动物、植物和小生灵们，会以一种静默的注视观察着人类的生活，它们用自己的方式实现着与大自然的沟通，使画面出现一种别样的温馨和梦幻的张力。在这些生灵的背后，是大自然无穷的生命力和生生不息的感染力。影像中的茂盛森林，试图用顽强的生命力说明，森林文明的优雅精神给了日本民族和谐和宁静的禀性，而森林因素促成了日本人最初的万物有灵观念和万物同情观念，以及以生命之充盈为美的观念。

本章力图通过以上三个支点说明，在现实社会发展中，由动画文化现象折射出的“生态自然观”远远没有成为一种习惯性的社会认知和达成一种发展观的共识，因此也就无法自然涵养在动画作品中。然而有一点是毋庸置疑的，那就是我们在影像作品的创作中，一方面呼吁文化个性的建立和文化底蕴的浸润，另一方面又忘记了人类追求高品质的文化生活首先是建立在人与自然和谐共存的基础之上的，几千年文明的积淀正是保持文化先进性和恒久不断的基石，也是文化可持续发展的动力源。

第四章，颠覆式重构：动画中的女性角色。本章对动画片中的女性形象进行了考察，对大量的国内外动画片进行了内涵研究，指出了动画片中女性主义批评的三个重点领域，并通过分析迪士尼动画片中的女性形象和对重点个案《花木兰》的泛文本读解总结出动画片中女性品格缺失的原因。本章旨在检视“女性主义”在动画作品中的呈现，从本体层面对动画领域存在的误读、扭曲、取悦等现象进行深入浅出的剖析，找出女性品格在动画中缺失的症结所在。女性主义作为一种理论视野和批判方法，其思潮已经渗透到了人类学和社会学的诸多领域，诸如文学、电影等领域的女性主义研究已经相对多样化且日臻成熟，而与此同时女性主义理

论也由于文化的全球化和多元化而变得针对性更强了，然而在动画领域基于文化学层面的动画研究几乎尚属空白，更不用说作为文化研究分支的性别研究了。

将女性主义方法引入到动画文化的研究视野，也将具有以下三个方面的新意：新的研究目的和领域：女性主义视角提供了观照动画文化的别样景致，在关注动画作品文化社会意义的同时，进行基于性别的人文关怀，将更有利于诠释社会形态下的动画理论所受到的影响；新的理论来源：自动画诞生以来，产生了大量的动画作品，对这些作品进行量化分析和分类研究将是女性主义动画理论的主要来源；新的研究主题和研究视角：在中国20世纪80年代就已经开始了对西方女权主义理论的译介，并且开始了中国自己的理论探索和在批评实践中的应用，但是在这些媒介研究中，与女性主义文学研究和影视研究相比，关于女性主义的动画研究实属空白。将性别的视角引入到动画研究中，将为动画研究提供新的主题和研究视角，从而改变女性主义动画研究滞后的现状。

第五章，文化策源地：动画中的城市景观。本章从"以城市文化为背景的动画片"出发，对城市景观在动画影像中的呈像进行了剖析，其中，核心部分是以城市文化为背景的动画片的表达方式。"城市文化背景"的内涵和外延不仅限定了"动画片特性"的讨论范围，而且影响相应动画片实例选取时所应当遵循的理念与原则。"城市文化"的蔓延，"千城一面"的城市病出现以及人们社会生活中的大都市情结等都体现在动画影像的文化范畴之内，在此背景下，一方面，城市文化特质鲜明的动画片数量逐渐增多，指向性也愈加明显，所蕴含的文化色彩愈加浓重，"城市"的地域文化性也逐渐凸现。在城市特质鲜明的动画片逐渐增多并呈现出特点趋同的潮流下，对其理论研究仍属空白，至今没有研究者对此概念作专门释义。但是这类动画片可以深入挖掘的理论亮点有很多；另一方面，在动画文化研究中并非主流的城市背景动画，其文本中所蕴含的文化特质却异常丰富，在不久的将来，必然对动画创作的语境产生影响。而统计大部分城市背景动画片，可以看到其创作视角和作品内涵相对较高，文化含金量和思想内涵相对较深。随着"城市"特质鲜明的动画片逐渐增多，这类动画片的审美特点逐渐清晰。

动画是当代社会的符号化反映，无论是以现实题材的方式还是以艺术虚构的方式，动画作品都在一定程度上成为了社会文化的晴雨表。社会各种文化艺术思潮和动态信息也会在动画作品中有所呈现。因此，本章的重点研究对象是以城市为背景的动画文化的内涵、特征、功能。其次是通过理论推演和实证研究分析城市背景动画的特点和社会功能。在此基础上结合具体影片进行文本分析和文化分析，归纳城市背景动画片的文化变异和流变走向，通过对城市动画的总结和深入挖掘，也为现代动画理论的创新提供了"异样的语境个案"。

第六章，激情与理性：动画的传播形态。在动画文化的呈像中，电影时空和网络时空是两个不同的载体，在其中呈像的动画本身，也存在着巨大的差异。本章通过对影视动画的文化解读和网络动画的文化思索，立图提炼出我们自身需要进行反思的文化标尺。

在关于文化、关于审美、关于生产和运作的探讨中，本章通过大量个案，试图说明以迪士尼为代表的美国动画诠释着主流文化审美。在商业电影世界里，美国和日本用“无烟工业”称雄动画产业，它们全球化的动画文化经营使动画电影形成自己的语法，而在欧洲国家里，艺术电影却全然不在乎美日的“霸权”，依然悉心和优雅地创造精妙的艺术。从《谁陷害了兔子罗杰》中真人与动画的结合到类型电影《杀死比尔》中对杀手少年生活的闪回，从选择生命时空的《罗拉快跑》中为挽救生命狂奔的红发女孩到水彩画般透明的韩国电影《娃妮和俊河》中对童年生活的淡淡回忆，从《地下铁》中穿过云朵飞向天空深处的列车到《世界》中“闪”着坚韧的生命力的MV，似乎这些动画出现在影视剧中的时候，总能带给人们或多或少的惊喜。这些影视中的动画带来了审美的新视线。

在网络动画的虚拟时空中，本章对古典情节的审美元素进行了文化解读，同时更冀望在网络游戏的内容生产上，“中国制造”可以发挥更加独特的优势。五千年的中国传统文化可以为中国文化产业的发展提供丰富的可用资源，而坚持和弘扬民族文化的传统，又要不断使历史的传统富于新的时代气息，满足现代人的审美情趣，这成为支撑网络游戏产业发展的灵魂；同时，“草根文化”的勃兴与网络媒体的结合，也是本章关注的重点之一。通过对《快乐驿站》、《闪天下》等flash电视栏目的解读，提出了flash电视栏目需要不断地创新，只有不断探索，进行新颖独特的经营，才能满足受众的需求。电视媒体在不断寻找自身的出路，“频道专业化”是当前语境下频道生存的法则，“专业化”可以更好地为电视节目系统找准定位，也可以为广告商提供更好的投放空间。而草根学术的崛起，究其原因，也正是一种文化观念的变更。

第七章，愉悦与变革：动画的文化生态。本章勾勒出建立在动画本源基础之上的梦想蓝图，通过“以童话文本为母本”，“以假想世界为基调”和“以现实生活为蓝本”的动画思维方式，对动画中的文化植入进行了更深层次的把握。作为许多动画文本来源的童话和寓言自身所表现的文化内涵，形成了动画社会想象机制的最初源头。而作为社会文化嬗变的载体，动画影像同样也呈现出人们对社会阅历以及自身所掌握的信息经筛选后的直接感知。人们对动画文化的理解和认识，都是通过动画诠释过程中的某一部分来获得的。因此，本章试图说明，在文化的浸润下，动画角色有了生存的灵魂。探寻动画文化的目的旨在能够通过动画美丽的

表象，认识到更为深刻的人文内涵。与此同时，每一个经典角色的诞生并非偶然，它们都经历过文化的洗礼和经典的浸润。

另外，本章对动画审美过程进行了形象的比喻，“以动画为载体进行的文化传播，如同为枯萎的心灵播下一颗真诚的种子”，无疑为人们的心灵之旅带来异样的愉悦，而当这些动画作品中的景象渗透在成长中时，我们会经常回忆起那些观影的日子，那些角色跃动在我们的生活里，为繁杂的生活带去心灵的慰藉；同时，我们又试图在一些作品中寻找自我表达的共鸣，在平民视角里回味市井生活的平静与充实。因为动画独特的把握世界的方式，我们理解了关于“美”的多重注解。在时代的变迁和社会的转型中，动画审美形态也悄然经历着变革性突围。

第八章，喧哗与反思：动画的华丽转身。本章针对时代背景下动画产业的扩张，对动画的产业生态进行了初步的梳理，同时也冷静思索了多重语境下动画的未来，而在金融危机席卷全球的背景下，时代也不可避免地赋予中国动画发展的机遇和挑战。

本章对动画本身成长的多方面因素进行了归纳和总结，“产业化”是其发展中最为重要的话题，尽管如此，动画的产业扩张仍旧与文化的发展无法割裂。因此在“动画热”的喧哗与动画产业发展面临诸多问题的反思中，本章也从多重视角，试图对其本体进行深入的思索，并提出了继续进行研究时所要面对的诸多棘手的理论难题。

“打造中国文化产业的航空母舰”，动画无疑也身处试水国家级集团的风口浪尖。本章针对目前组建动画集团的热点舆论，并基于尽管到目前为止，动画企业的数量发展到5000多家，动画生产量超过13万多分钟，但是85%以上的动画企业亏损的现实又让中国动画仍旧尴尬的事实，进行了冷静的反思，提出了集团化前应当理性思考的几个议题。

应当说，在全书的整体构架中，可以处处看到人文主义的点滴光芒。人文主义的核心思想是以人为中心和对思想的高度重视。人文主义的历史传统源远流长，即使从欧洲文艺复兴时期算起，也已有几百年的历史。人文主义是在精神文化层次上提升动画文化品格的关键所在。动画作为一种文化传播媒介和艺术符号，在科学和艺术的双层文化系统里，承载文化传播、艺术继承和文化产业等多重功能。如果说科学技术是动画发展的血脉，那么人文主义便是动画的灵魂。当全球经济一体化和技术理性泛化之时，新媒体艺术的出现一度使我们走入技术文明的误区，当数字科技应用于艺术创作时，人们往往缺乏对人文思潮和社会现状的了解。重新认识动画文化的艺术价值，合理评估动画文化的人文品格，加强探索动画文化的民族理念，具有战略意义和实用价值。

与此同时，精英知识分子们正在以一种高雅艺术的观点、方法、价值尺度、美学标准去衡量、评判、检验和要求作为艺术的动画，去追求艺术的终极关怀和经典动画作品的产生，其结果常常是难如人愿。在大众文化的定位下，某些动画剧的生产者放弃了教化责任和经典艺术的审美追求，转而采用文化工业的生产方式，批量复制着类型化、平面化的动画产品，不顾及儿童审美需求和对动画受众负责的社会责任感，其结果当然是文化快餐的大量泛滥。这种艺术鉴赏中的审美独创要求，与动画片实践领域里粗制滥造之间的矛盾，其实质就是动画文化格局中不同文化形态的激荡演化，也即不同的动画创作艺术观的对立矛盾。

诚然，文化研究是一门新兴学科，其开始的标志便是上个世纪六十年代英国伯明翰大学当代文化研究中心的诞生。从此，诸如结构主义、符号学、女性主义等当代兴盛的理论思潮同文化研究相结合，使这个充满理论色彩的学科逐渐兴盛起来，学界常常会用方兴未艾、如火如荼、如日中天等词汇来形容当代文化研究。从早期文化研究以“文化霸权”、“异化”和“意识形态”等为关键词到后来逐步与各种人文学科和社会学科相结盟而并驾齐驱，历史已经过去了近半个世纪，而此时中国的文化研究相比之下仍处在投石问路的阶段。诚然，许多文化研究的经典著作已经翻译过来，大学也逐渐开设了相关课程，更为可喜的是，电影、电视等视觉文化领域的文化研究已出现了不少成果，这些针对电影、电视等的文化学探讨均为相关学科的文化研究提供了范本，也提供了初步的研究方法。

动画文化学

Culturalogy on Animation

第一章

从个性到共性：动画文化引论

观影动画,总会获得一种别样的感动,这是一种笃信梦想的情感诠释。每一个人会从中找到适合自己阅读与体味的诉求点,于是形形色色的动画影像,呈现出对于不同理想、不同需求和不同经历的人们共同的消费满足,这便是动画的个性;而这如许的故事,却正是因为与这个世界和社会息息相关,透露出源自生活,又潇洒地超越生活的气息,才让动画影像充满诱惑,这便是梦想的共鸣。动画王国总会折射出万象世界,折射出人间百态,而动画自身正用优雅的姿态和童话的梦幻,在“文化制度”的蘑菇伞下,把童心未泯或是对生命和世界存有梦幻的人们的金钱纳入囊中,却优雅得体。

第一节　动画文化的呈像与思考

在形形色色的动画片中，总会有那么一些令人惊艳的作品，它们不一定有绚丽的色彩，不一定有动人的音乐，也不一定有完美的故事和圆满的结局，但是它们却以文化地标的特殊意义，在动画的历史上留下了浓墨重彩的一笔。这些动画片所积淀的文化寓意，或者源于偶然，或者是作者苦心经营多年想要诠释的意境，或者是一个国家、一个民族文化精神的自然流露，但是，它们无一例外地用文化作为沟通作品与观众的桥梁，成为了永恒的经典。

之所以没有从动画文化的定义开启对动画文化进行真正意义上的学术探索的大门，是因为相对于动画文化的意义、内涵和外延来说，其定义更多的是作为一种理念和要素的认知，其目的更多的在于协助人们在动画文化的体验之中获得复杂的人生经验的意义，获得审美文化语境的更高层级阅读。因此对于动画文化的探索，将从对动画作品中的文化现象解读开始，在这些作品中，作为常规观众，我们在精彩的梦幻故事和离奇的主人公境遇中获得精神享受。作为动画文化的研究者，我们在动画影像背后挖掘深层次的文化特质，甚至走入动画作者的内心世界去探寻人类潜在的精神皈依，从而发现为什么动画充满迷人魅力的核心原因。

在优秀的动画作品中品味文化，我们可以思索得更多。

一、虚拟时空折射社会真实

《千与千寻》这部动画作品对于动画的研究者以及热爱者来说，可谓耳熟能详。在许多动画赏析的教材中，我们常常看得到关于《千与千寻》的解读。然而关于其文化的寓意以及所标榜的“都市”特质，却鲜有问津了。在《千与千寻》营造的虚拟氛围中，现代城市的面目清晰地呈现出来。

《千与千寻》大胆地运用现代都市背景，营造了一个外表荒诞而内核真实的城市——油屋。里面的角色代表着当下都市人的不同侧面。他们或许集中地体现在一个人身上，或许是许多人心底的折射。在宫崎骏以往的影片中，情景设置只为了一个目的——建构一种作者所想象的美丽空间，大多是森林深处等自然景观，例如风之谷中的森林，普拉达的自然景观，龙猫居住的大树和乡村美景等。《千与千寻》有着绚丽的色彩和华丽的影像，在人和神灵相互排斥、相互抵制又相互影响的假想城市中，却隐藏着每一个人心底的意识。《千与千寻》中的城市，虽

然无法辨别具体是哪一个地理上的城市，但是同时也无法掩盖其对现实社会都市的映射。洗浴、金钱、机械式的工作……《千与千寻》以现代城市为内部模板，外部模板则选用了古代的日本建筑——被安排在一个日本古时期的澡堂内。一方面借此场景表现日本民族传统文化，本土观念更易回归，另一方面，场景本身有其寓意，千寻在这个场景中成长与磨炼，不仅是对人身体的洗礼，更重要的是对人类灵魂的洗礼。

故事映射的现代都市是通过人物与职业符号来表现的。油屋是一个温泉大浴场，鱼龙混杂，与以娱乐为目的的夜总会如出一辙。那条进入仙界时的小吃街道，美食让人丧失了理智。汤婆婆是个职业经理人，极有经营天赋，她的"企业"就是在日本某城市的遗址上建立的油屋——某个超豪华的洗浴中心，象征着物欲横流的现代城市。油屋供神仙们玩乐，赚神仙的钱。千寻则一改动画片的惯常角色——完美而漂亮的女主角，只是个平凡的十岁小姑娘，某次随父母乔迁他乡，自然面临转校生的烦恼。爸爸驾驶豪华的奥迪车，与妈妈闲聊迁往新城区的生活。普通人的城市生活流淌着自然清新的色彩。而通过隧道之后，笔锋转向了物欲横流的大城市。作者以颇为夸张但是极为犀利的笔触，以及生动逼真的细节展现着这个都市的性格，解析这个都市里的人物的心理，剖析这个社会被"神隐"的一面。

油屋中的角色都隐喻着人们心底的某一种情感。以"无面人"这个角色为例，无面人也是一个很特别的角色，象征了城市人普遍具有的空虚与寂寞，然而却保留了对于纯真的需求，这是一种人类最原始的本能。后来，这种本能却演变成一种欲望，在复杂的城市人际关系中，渐渐演变为一种占有欲，并且是建立在金钱基础上的欲望，象征着人类世界正是由于拜金主义变得不可理喻；金钱似乎使无面人不再孤单，然而通过吞噬他人，膨胀的不单是他的身体，随之而来的还有他的空虚与寂寞。这种无时无刻的寂寞使他难以承受，现代都市人也正经历着这样的孤单，以及被城市化所异化的悲凉。到最后，无面人最渴求的仍然是千寻的纯真，一种不能通过金钱来建立的关系。无面人是不懂与他人沟通的人，只是利用金钱支配别人，最终只能被金钱和它所带来的空虚所淹没。

宫崎骏说，每个人心中都有一个"无面人"，按捺不住的寂寞以及对于金钱的盲目崇拜是现代人的普遍遭遇。其实，故事中的每一个角色，无论是无面的神灵还是幽怨的生灵，抑或是贪婪的蛤蟆或是猪，都折射着现实城市中一类人的形象，在《千与千寻》中，战争被隐喻成心灵的磨难，自然被纯真所替换，电影里那些远去了的风景是宫崎骏在向自我的田园回归中的一丝惆怅，象征着一种对于过往生活的淡淡的追忆和怀念。

二、泯灭特色的理想化城堡

“千城一面”常常用来描述现代城市规划和旧城改造的弊病。从特性上来说,“千城一面”是泯灭个性的,是去个体化的,也是大工业时代城市发展的一种弊端。作为以城市为背景的动画片来说,“千城一面”也常常以某种模式呈像。这种呈像方式所表现出来的城市,一方面与人们既定的想象和印象相一致;另一方面,这类城市的出现,常常是作为单纯的故事背景,其文化意义和社会学意义等附加元素相对而言较少。“迪士尼城堡”就是“千城一面”的代表之一。从迪士尼第一部动画长片《白雪公主》开始,到之后的《仙履奇缘》、《美女与野兽》、《钟楼怪人》、《小美人鱼》,动画片中的城堡体现出共同的特征,无外乎以下几点:

首先,“迪士尼城堡”以固定的面孔呈现在既定模式的动画片中。历数迪士尼几十年来的动画片,“城堡”的功能是一成不变的,在动画片中的作用常常是公主生活的庇护所,也是二元对立的发生地。城堡所代言的动画王国中等级制度森严:富丽堂皇的皇宫和城堡旁穷苦人家破旧的木屋,穿着中世纪华丽服饰的贵族和衣衫褴褛的平民。经典迪士尼动画中的城堡总是王子和公主之间美好爱情的发生地。

其次,迪士尼中的城堡几乎没有当代科技文明。古老的城堡带有中世纪哥特式的风格,城堡附近的自然风景没有受到现代工业文明的污染,公主们生活在古老的城堡里,城堡周围有美丽的森林、广袤的原野和清澈的河流,城堡里面拥有奢华的装饰,低调而隐忍的奴仆,还总会出现与落难公主惺惺相惜的小动物,而豪华的南瓜马车是最常见的交通工具。

最后,故事的收场总是“城堡”中的大团圆场面。在迪士尼城堡所标榜的世界里,人们可以通过努力或魔法的帮助改变自己的命运,没有不可抗拒的外力如残酷的战争、难以抗拒的命运、不可逆转的社会变革等能够阻止主人公得到幸福。观众们在欣赏迪士尼动画片时,通过走进这个远离现代社会的种种真实压力与困苦的乌托邦性质的童话王国,得以暂时逃离现实生活。这个精神避难所“使我们觉得我们是大同世界的一员,我们为了同样的快乐而奋斗,那里有无可辩驳的理想和殊途同归的家园,就像拥有无数财富永远快乐地生活在神奇的城堡里,而我们的城堡会永远保护我们远离不好和不可预见的外部世界。”[①]

迪士尼动画的情节设计基本依循经典童话文本,主要情节少有变化,呈现出

---

① 戴锦华:《镜与世俗神话:影片精读18例》,中国人民大学出版社2004年版。

程式化的叙事结构，正如V.L.普洛普在《民间故事的形态研究》中对童话结构的论述，“童话具有二重性：一方面，它千奇百怪，五彩缤纷，另一方面，它如出一辙，千篇一律。”[①]在童话中，正义必然打败邪恶，所以骑士一定能够杀死恶龙将公主拯救出来，王子也一定能打破公主身上的魔咒，然后他们“快乐幸福地生活到永远”。好人必然会有好报，而坏人终将受惩，所以弱小善良的主人公必然能够得到帮助，实现自己的梦想。而且，迪士尼动画在设计故事情节时，往往将经典童话的重复叙述情节简化，主人公受考验的次数缩减，矛盾急剧激化，并迅速达到高潮，最后以大团圆结束。如经典童话《白雪公主》、《灰姑娘》、《小美人鱼》、《匹诺曹》等，主人公都需要经过“三次”或数次考验，而迪士尼动画常常简化为一次，这种历经磨难但最终获得幸福生活的“圆满”模式，常常是迪士尼叙述的方式。

因此，在相当大的程度上，迪士尼动画中的城堡是“千城一面”的城市形象，一方面是因为经典迪士尼动画基本遵循传统经典童话文本对背景、人物、情节等的模式化设计，几乎未曾改变经典童话文本所传达的意识形态，这种再生产方式是典型的“仿作”。仿作，是一种对原作有所修改，但主要是模仿原作的再创作，仿作文本基本是对原文本风格的模仿或拷贝。[②] 迪士尼动画正是通过仿作这一再生产方式，“提供给我们熟悉的故事的摹本”，“强化观影者的模式化思考、信念和信仰”。[③] 另一方面，迪士尼城市形象所代表的城市时代性相对来说要差得多。动画片喜剧式收场和美轮美奂的画面，公主和王子甜美的故事，最终都无法掩盖欧洲中世纪等级森严的封建城市面孔。

三、重组社会文本的多样性

《怪物史莱克》的动画背景很容易辨认出，影片虽然是虚构的，但是其背景的原型是中世纪的欧洲城市。动画角色的许多动作和行为，是对迪士尼经典动画片的戏仿。动画片发生的主要场景——嘟啦城，穿越了几个世纪，是对现代城市的时尚元素和许多大都市的城市标志的戏仿。善于模仿/戏仿也是像《南方公园》、《马达加斯加》等一系列并不以面向儿童为主的动画片的一大特征，在这些动画作品中，许多动画经典段落均被活学活用，伸手即取。而在诸如《地下铁》这样的影像作品中，既涵盖了作为影像符号的社会景观，又杂糅了漫画与电影的表现方式，

① 特伦斯·霍克斯著：《结构主义和符号学》，瞿铁鹏译，上海译文出版社1987年版，第67页。

② 方生：《后结构主义文论》，山东教育出版社1999年版。

③ 柯云路：《童话人格》，作家出版社2004年版。

它们以特定的方式诠释出社会文本的多样性,而动画语言则给了它们多样性中的共性。

(一)戏仿经典,解构真实

戏仿:颠覆童话文本

戏仿,亦即讽仿、滑稽模仿或戏拟。作为一种文学创作的手法,它最早被用于公元前四世纪古希腊时代的文学作品。其后继者不乏,欧洲文艺复兴时期塞万提斯的著名小说《堂吉珂德》就是戏仿骑士小说进行创作的典型文本。随着20世纪中后期后现代主义思潮的勃兴,戏仿作为一种对被戏仿对象进行解构的互文性手法得到了更为广泛的应用。马格丽特·罗丝曾说,“大部分称得上是讽仿的事物,对其标的都有矛盾的情感。这种矛盾情感不仅交杂了对被讽仿文本的批评和同情,并且创造性地予以扩张成为新的事物。”①

《怪物史莱克》系列在描画故事发生的背景时,戏仿了迪士尼动画的背景设计。动画片的背景貌似中世纪欧洲城市,有贵族平民的等级划分,有城堡和马车,这是《怪物史莱克》模仿迪士尼动画的地方。但实际上,经典童话里安宁祥和的童话王国已经被摧毁,现代城市的大量信息涌入和渗透到了《怪物史莱克》中,动画的讽喻意义变得鲜明起来。例如在“嘟啦城”内,处于社会最底层的是经典童话人物,更确切地说,都是来自于迪士尼经典动画的角色:白雪公主和七个小矮人、匹诺曹和他的父亲、三只小猪和狼外婆、姜饼人、灰姑娘、巫婆、小飞侠等。这些经典动画角色们被集体驱逐出城市,或许暗示着迪士尼动画已经失去了观众对它的信任和喜爱。当史莱克被喷火龙甩入菲欧娜的房间后,菲欧娜马上抚平衣服的褶皱,把桌边的鲜花拿起来放到胸前,闭上眼睛撅起嘴唇,等待史莱克的亲吻。熟悉迪士尼动画的观众们清楚,这个经典动作显然是对迪士尼动画《睡美人》的戏仿。而在菲欧娜与史莱克一起返回“嘟啦城”的途中,菲欧娜走进清晨的森林里与一只小鸟对唱歌曲,我们发现,在1937年的迪士尼动画《白雪公主》中,早已经出现了这样的镜头。

真实场景的“戏仿”式呈现

《怪物史莱克》在进行动画片的背景设计时更多地结合了现实生活,体现出浓厚的时代气息,将现代美国城市元素杂糅到了动画背景中。整个遥远国都是根据美国好莱坞比弗利山庄设计的,遥远国的标志“Far Far Away”就耸立在与好莱坞(Hollywood)的标志相同的地方。在遥远国的大街上名店林立,其中有模仿星巴

① 彼得·布鲁克:《文化理论词汇》(第二版),王志弘、李根芳译,台北巨流图书公司2003年版,第283页。

克咖啡店(Starbucks)设计而成的 Farburks，Versarchery 会让人联想到著名时尚品牌范思哲(Versace)。在《怪物史莱克》及其续集中，童话故事发生的背景不再是单纯的中世纪的欧洲，不再是一个完全没有受到现代工业文明污染的理想国。这两部动画片戏仿了经典童话的乌托邦王国，古典童话王国与现代社会的意象交织在一起。而戏仿手法的使用，不仅摧毁了经典童话王国的封闭城堡，也为观影者提供了一个反观现实社会的新颖视角。对迪士尼动画的背景乃至整个经典童话背景的批评、嘲讽、解构和颠覆则寓于对这些意象的描画中，影片制作者将对现代社会的反思融入文化产品的生产中，增加了童话文本的厚度。

《怪物史莱克》中的城市相对于经典童话中的乌托邦来说，不仅更加平等和自由，而且充满了人性关怀，城市中的不尽完美甚至是人物性格的瑕疵，却使其更加接近于真实的社会。

(二)城市的符号化重构

《美丽城三重奏》讲述的是一个千里寻亲的故事。从法国的乡村到美国的城市，电影中虽然没有明确告知是哪一座城市，但是从动画片的许多视觉元素中，已经使人很明显地感觉到纽约的气息：摩天大楼林立，商标的体量甚至大过楼房，满街大肥婆的欲望城市里还树立着一个“自由女神”像，手里的火炬变成了冰淇淋。巨大的汉堡、鲜艳的冰淇淋，属于典型的美国“文化”。“美丽城”以纽约为动画片的背景，在重构与杂糅之中彰显了文化的绵延影响力。

重构“纽约”：折射并且戏谑

“纽约”是一个鲜明的价值符号。无论以何种方式，影像中的“纽约”并不少见，它们通常标榜了现代的生活方式、潮流的前沿以及文化多元化的杂糅地。除了作为一个国际化的都市之外，“纽约”对于电影的意义还在于，它本身无需刻意渲染，便营造了社会意义共识角度上的文化氛围。在动画电影《美丽城三重奏》中的“美丽城”(Belleville)影射的是纽约。作为一部法国动画，《美丽城三重奏》从某种意义上说并没有延续好莱坞电影对“纽约”的狂热追求从而丧失自我，电影以“戏谑”的方式，凝练的符号，个性化的色彩风格，折射出社会变迁中作者对城市的理解。在《美丽城三重奏》中，当夏平的外婆乘船来到“美丽城”时，被重构的“自由女神像”和“好莱坞”显示了动画片的城市背景。纽约被重构的同时，也显示出了一些符号元素，它们是城市文化的一个折射。例如，码头上被重构的自由女神雕像，身体肥硕无比，手里的火炬被改编成冰淇淋。而在遥远的背景处，赫然耸立的山上写着“Hollyfood”，显然是影射好莱坞(Hollywood)。自由女神和好莱坞都是美国向外输出的文化象征，换言之，动画中“美丽都”的生活就是创作者眼中的美

国城市的社会缩影。

《美丽城三重奏》中的城市——纽约，浓缩了整个拜物主义世界的符码。肥胖的身体是放纵食欲和懒惰的结果，势利的餐馆服务员向大亨180度大鞠躬，草菅人命的赌场老板为了比赛的刺激而现场杀人，参加赌博的都是物质富有而精神贫乏的矮子，仿佛是一个模子出来的克隆体，丧失了个体特征，高雅的艺术已经被"后现代"的现成品撞击声所代替，音乐屈服于商业化的发泄，艺术家被逼到城市的底层，色情交易充斥着低级旅店。这些伴随着机器大工业产生的社会癌症正把整个美丽城变成一个丑恶的地狱，或者甚至可以说，摩登时代和欲望都市都来自于人类的恶趣，根本就无法将两者取一舍一。[①] 作为动画背景的纽约超越了动画场景的单一功能，而是淋漓尽致地展现出城市的特点、功能和典型的文化特质。在《美丽城三重奏》中，作者的意图以及文本呈现出来的影像无一例外地将"美丽城"指向了"纽约"，在美丽城中，一方面的确具备纽约的许多城市信息。通过对城市信息的放大或者夸张，描摹着城市生存的哲学和状态。动画片的角色在扮演虚构人物的同时，荧幕前的受众也在观影的过程中扮演自己。另一方面，"美丽城"也是世界上几乎所有大型都市的缩影。从动画片的城市背景中同样很容易看到许多国际大都市的痕迹。所以说，在动画片中，"美丽城"约等于"纽约"。动画电影《美丽城三重奏》通过重构城市符号与解构城市元素，塑造出一个虚幻和真实交相辉映的城市，这个城市相对于法国的乡村，拥有工业文明和先进技术，但是同时拥有罪恶和丑闻、贪婪和自私。电影结尾的时候，胜利者永远离开了美丽城，离开了霓虹灯下的纽约，重返乡村也象征着回归自然。当影片结束的时候，夏平和奶奶或许在心中留下了诸多遗憾，抑或是一种无奈的离开，牵挂乡村生活，又难以舍弃霓虹繁华，这种矛盾是城市化过程中大多数人都需要面对的。

寻梦"美丽城"：关于美国的诠释

除了《美丽城三重奏》对于"美国"、对于"纽约"的文化诠释之外，"美国精神"成为了许多动画片直接或者间接表达的主题。在动画片《美国神话》中，同样出现了自由女神像。在空寂的海面上，那尊傲然的自由女神像，在老鼠的视线里显得更为高大。当远渡重洋、经历了艰难险阻、最终见到那尊映衬着夕阳余晖的女神像时，船上的老鼠们激动地欢呼起来，它们将无一例外地在这片土地上繁衍生息……创作者用鼠类的视角，表达了一种普通大众对于"美国"的向往。动画电影中的老鼠们，折射着一群通过移民去寻求"美国梦"的社会群体。记得有首上世纪70年代在美国颇为流行的电影插曲这样唱道："在老纽约，我的一切将从零开始。

---

① 孙昊：《美丽城三重奏——重返摩登时代》，《看电影》2004年第3期。

如果我能够在这里成功,我就可以走遍天下。全靠你了,纽约!”在一段时期内,纽约是一个寄托着成千上万来自全球每一个角落的移民们的梦想的地方,也常被视为美国梦的象征。动画片用老鼠的视角诠释了一个群体集体性的梦幻,在它们集体寻梦的过程中,“美国”成为它们脑海中的精神地标。

同样,在另一部以老鼠为主人公的动画片《料理鼠王》中,诠释了美国梦的另一重文化寓意。动画电影并没有因为故事场景移至巴黎而削弱对于“美国梦”的表达。动画片以一个老鼠的经历和成长过程,释义了所谓的美国梦,或许就是一种相信只要经过努力不懈的奋斗便能获致美好生活的理想,亦即人们必须通过自己的勤奋、勇气、创意和决心迈向成功,而非依赖于特定的社会阶级和他人的援助。

这种充满了自由气息、充满了想象力的氛围,对于那些身处重重压迫之下的人来说显得那么地具有吸引力。这就是为什么《美国神话》中的老鼠们历尽艰辛和巨大的代价也要选择远渡重洋移民美国,这就是为什么《料理鼠王》里,雷米要告别老鼠社会,就如《美国神话》里的那些移民漂洋过海来到美利坚的土地上一样,怀着梦想而来。这就是为什么人们会说,“这部影片已经超越了一个普通厨师的成长,而成为一个美国梦的典型标本。”雷米从社会最底层开始起步,通过自己的努力,终于成为了一名伟大的厨师,这种梦想如果不是在电影里面,那只有在美国才能实现,只有在这个贫寒出身的林肯可以当总统、高位截瘫的罗斯福可以当总统、身无分文的洛克菲勒可以创下财富神话的国度里才能实现,只有在这个有梦想且能成就梦想的国度才能实现。“这种美国梦一方面打破了旧有等级制度和出身的束缚,给了人以发挥自我才能的巨大空间,另一方面也当然地为美国现实的政治、经济、文化制度辩护,告诉世人美国是一个梦想家的乐园,是一个人间天堂。”

(三)世俗思维与都市景观

无数的文学影视作品均以地铁作为背景进行创作呈像,弗朗索瓦·特吕弗拍的《最后一班地铁》,吕克·贝松的《地铁》,张一白的《开往春天的地铁》,还有几米的经典漫画《地下铁》……这种颇具戏剧性的空间类型,有助于演绎各种类型的故事。地铁几乎就是一个完美的邂逅之地,就像戴望舒的《雨巷》,悠长、具有某种封闭性、让人心头一颤的陌生人等种种元素都在地铁里得以呈现,而这种感觉在宽阔的广场和充斥着汽车尾气的快速路上是不会有的,可以说地铁就是一种现代版的雨巷。

地铁：城市文化的象征

在《世俗神话——电影的野性思维》中，伊芙特·皮洛把大城市写作“泯灭人个性的地方”，她说，“尽管城市生活千变万化，这里仍有许多刻板的常规：由于各种规章的日益增多，事件和人日益趋向形式化和物化。”由于“大城市使人彼此疏远和隔绝”，在城市的“公共空间”，人们选择了保持缄默。“地铁文化”是这个时候闯入现代生活的，人们希望在旅途的短时间内，释放压力，排解空虚，有单纯而明丽的情感，让人可以忽略思考，而只是去享受。

几米的漫画正是在这样的背景下进入人们的视野的。清新的小品，带着格致的颜色和令人迷幻的笔触，让匆忙之中的人们在拥挤的车厢里，寻找自己生命力的秘密花园。台湾的城市影像也点点滴滴地渗透在作品中，就像在《向左走，向右走》里描绘的城市，“如同没有围墙的囚房，令人疲惫、窒息”；与此“繁复”相对立的是“简单”的定位，有时会“简单到几乎感觉不到它的存在”，于是，城市里有了像罗大佑一样的深情迷人；多感而精致的叙事风格，流畅的诗意画图，是几米漫画的主要风格。几米让“图像”成为另一种清新的文学语言，散发出深情迷人的风采。

杜琪峰、韦家辉的《向左走，向右走》和马伟豪的《地下铁》改编自几米的漫画手绘本。而在电影《地下铁》中呈现出来的地铁场景，却拍摄于上海。横跨两岸三地的电影自然带有这些城市的色彩。从影片伊始就带着明显的漫画风格的装饰纹样和高饱和度色彩的《地下铁》，讲述了四个人在都市里迷路又不甘心放弃，时而会疲惫和哀愁的点点滴滴。漫画开始的时候是满目绚烂的水彩透明质感的彩色，配以辛波斯卡诗中的句子：“我们何其幸运，无法确知——自己生活在什么样的世界”，电影里把漫画中斑驳的色彩进行了提纯，作为特殊的视觉元素添加在了路面上、墙壁上和楼宇间，加上电影胶片的质感，让“最美的一次邂逅”有了童话般的开始。

拼凑与想象：城市呈像的修辞方法

香港，是一个有地铁的城市；香港，亦是一个有着特殊地域文化的城市，搭乘影片里的地下铁穿梭于城市的隧道之中时，可以找到那个天使，找到那只猫，找到一次次上错车又下错车并见证城市多雨与灰蒙蒙的天空的孩子。

漫画里的盲女孩不断地迷路，总是失去方向，却希望能有一辆“永远不停止行驶的列车”并“隐约寻找心中的光亮”。电影叙事语言某种程度上摒弃了漫无目的和晦涩的部分，使其场景和人物的活动在这个城市里展开，商场、公司、咖啡店、婚姻介绍所和小孩子的金钱观，又不觉中打上了香港文化的烙印。为了影片的生产需要，角色的设置使剧情复杂化，盲女海约和漫画里一样，只是多了几分幽默和不经意间流露的可爱，她不停地寻找心中隐约的光亮，“在跌跌撞撞之后终于明白很

多事情是不能强求的”；主人公旭明看得见却又看不见，看不见他身边一些美好的东西，“虽然睁开眼睛，却昏昏欲睡”，他身上有海约的影子；董玲一直流连在地下铁中，等待那个“只给她星星看的人”，就像漫画中的盲女，“等待有人为我撑伞，紧握着我的手，告诉我星星的方向，陪我走一段路”；而钟程是那个在“纷纷扰扰的城市里，寻寻觅觅”的盲女的另一部分。在黑格尔看来，“人不仅具有一个神来形成他的情致，一个真正的人同时具有很多的神，许多神只代表一种力量而人却把这些力量全包罗在心里。”而在 E. M. 福斯特的《小说面面观》中，把性格单一和性格复杂的人分别称之为“扁平人物”和“圆整人物”，漫画中的盲女拥有多种性格，失落寂寞而又充满幻想，知足而又自寻快乐。在电影中，她的这些性格分别赋予了四个人，所以这四个人相似而又不同，因而使影片更适合观赏和放映，人们容易记住每个人的性格，从而达到情感上的共鸣，去寻找每个人“心中的地下铁”——“sound of colors ”原本的美丽和优雅让行文如同流水。

动画中的地铁与都市文化

作为人类历史上最大规模的人造空间集合体，城市对人的深刻影响不止来自其社会功能的强大和视觉上的冲击，还在于它所蕴含的象征意义。这个意义无处不在，潜藏在城市的每一个空间结构之中。理解城市结构的象征意义是认识城市社会的关键路径之一。环顾左右，我们会发现，象征空间并不只是一种知识上的抽象，其实它就是我们生活的一部分，比如现代城市不可缺少的地铁。

作为一种特殊的公共空间，和公园、茶馆、咖啡馆这些纯粹“静”的空间相比，地铁是一种混合了动与静的空间结构。站台是人们临时停留之地，由于位于地下的封闭性，为陌生人之间的互动提供了很大余地；而列车是移动的空间，按照时刻表周期性地穿梭于不同的站台之间，你不知道车上的人从何而来，也不知道他们走向何方，地铁站对所有乘车人来说都是一个临时性空间，这些各怀目的、各有所好的人只因为地铁才共同在场。和地面上的长途火车站不同的是，地铁是在城市里循环运行的，根本不相识的人由于工作时间表和地铁运行时刻表的原因却可能经常共处同一空间，不停运行的地铁给城市人之间这种脆弱的纽带关系加上了一层似是而非的面纱，也使地铁具有了强烈的诗化色彩。[①] 地铁对于城市文化的特殊意义，使得以“地铁”为表象元素的动画作品有了更深刻的指向。漫画中的地铁，是抽象的，某种程度上，是都市文明的一种象征。现代人将地铁视作习以为常的交通设备，但它的意义不限于此，它还是一种由人建构出来的符号体系，我们在塑造它的同时也被它所塑造。地铁在许多的动画（漫画）中，都变成了一个鲜明的

---

① 叶涯剑：《现代雨巷地下铁：无需终点的象征空间》，《中国房地产报》2007 年 1 月 1 日。

符号，或者表征故事的特定场景，或者成为一种特殊的能指。《黑客帝国》中的地铁总是穿越现实与想象，通向一个虚幻时空；《千与千寻》中的列车（地铁的另一种存在形式）也能开往一个神秘的地方，单程的地铁，单程的车票，总能实现一些企及很久的梦；人们赋予地铁的象征意义，也成为后来地铁普遍具备的核心意义之一——宏大叙事的载体。

四、杂糅城市元素的无国籍生活

以社会文化为蓝本，尤其是以未来城市作为影片场景的许多当代动画片都有不少模板化（或称标志性）的设计。这其中，无论是前卫还是复古类型的城市设计，都有许多相同的元素。上世纪80年代轰动一时的《高达》、《超时空要塞》，宫崎骏的名作《天空之城》，以及手冢治虫的动画电影《大都会》，都脱不开机器人、飞艇、高级机动车、高楼大厦或者堡垒都市等。

（一）文化哲学与典型符号下的国际城市

动画版的黑客帝国包括安迪·琼斯的《终极战役》、前田真宏的《第二次复兴：第一部》和《第二次复兴：第二部》、渡边信一郎的《少年故事》、《侦探的故事》、川尻善昭的《虚拟程序》、《世界纪录》、森本晃司的《领域之外》和Peter Chung的《矩阵化》。《黑客帝国》犹如一尊亚努斯像，一面望着过去，一面望着未来。一面是现实中的现代化城市，车水马龙、摩天大楼，去个体化的公共城市空间，充满了现代性与国际感；另一面是计算机程序中的虚拟城市，它同样具有城市的全部功能，只是把时空定义在遥远的未来。

典型符号造就未来的发达城市

电脑制造出来的Matrix代表着一个高度发达的理性社会，它的运行要经过精确的计算和程式控制，而人类的地堡“锡安”却分明是一幅原始社会的模样，是人类情感、天性、野性的集合地，《重装上阵》中那段充满着原始激情的狂野派对（Rave Party）和做爱场面，突出表明了“锡安”所象征的人类非理性的精神氛围。锡安与Matrix之战，正是人类对精神世界遭受理性的侵蚀而奋起反抗的寓言，电脑是秩序的执行者，而人类宛如文明之外的蛮族，尼奥在回答史密斯先生“你为什么战斗”的问题时说“选择”，倒不如说是“本能”，“选择”依旧是一种理性主义的辞令，而非理性的“本能”，才是整个故事深层的动力与永恒的花火。《黑客帝国》里充满着原型、象征，影片中就包含着创世神话、光明神话、重生神话、英雄神话等神话形态。

文化哲学隐喻下的无国籍都市

《黑客帝国》中，主人公尼奥追随一个有小白兔文身的性感女郎来到地下的狂欢聚会，从此而一发不可收拾，走入虚拟的城市。这一进入方式借鉴了1865年英国作家刘易斯·卡洛尔(Lewis Carroll)的童话《爱丽丝漫游奇境记》。在卡洛尔充满想象力的笔触下，好奇的爱丽丝在追逐兔子的过程中，突然掉入了一个曼妙神奇的梦幻世界。在《黑客帝国》里，有很多让人难记的名字，它们大多源于希腊神话和《圣经》。例如锡安(Zion)，是耶路撒冷一座圣山的名字；尼布甲尼撒号飞船(Nebuchadnezzar)，尼布甲尼撒二世在《圣经》中是古巴比伦国王，曾攻占耶路撒冷；莫菲斯(Morphues)，是希腊神话中掌管睡眠和梦幻的神，而在《黑客帝国》中，莫菲斯也确实很像这个角色，负责把每个人从虚幻中叫醒。尼奥(Neo)这个名字是"The One"的变形，暗示"救世主"的意思。综合整部《黑客帝国》，再辅以Matrix这样复杂的模拟系统程序，不妨把《黑客帝国》看做是一部西方神话故事的超现实版：分属于两个神话故事里的人物与当下的计算机世界一起交叠。

"Zion(锡安)"一词在《圣经》中，是所罗门王的圣殿所坐落的山，位于圣城耶路撒冷。而在犹太教中，"锡安"代表着上帝的荣耀，是神的救赎来临的标志，当大地被毁灭后，人类将在锡安接受最后的审判。动画文本中的"锡安"是指那些从Matrix中被解放的人们所栖居的家园，位于地球深处，依靠地热作为能源，成为人类对抗Matrix和机器之城的最后基地。电影用这个名字来命名人类最后的家园，象征着这里是正义得到彰显的地方，是对抗机器的圣城。而锡安的议会类似古罗马的元老院，是兼有立法和管理权的国家机构，制定一切法律和制度，通过执行官进行城市管理。

(二)城市文明的程式化植入

2007年，美国动画电影《变形金刚》卷土而来。在大多数人眼中，《变形金刚》或者承载着童年时代的记忆，或者以炫目的特技和好莱坞式的故事吸引眼球。对于《变形金刚》的个案研究，主要是针对剧情之外的动画背景——美国城市以及弥漫其中的美国精神。对于美国精神的呈现，影片依然选择"城市"作为故事发生的载体。《变形金刚》的背景蓝本，是一个现代文化符号的植入过程。

汽车：技术美学的视觉震撼

汽车是工业文明的成果。工业革命由大城市开始，遍布全世界，以技术浪潮席卷旧有的生产方式。因此，技术产物通常被视为城市化的符号，汽车也不例外。众所周知，美国是全球生产和使用汽车最多的国家，公路四通八达，平均1.3人一辆汽车，被称为"一个安装在车轮上的国家"。由于美国的铁路较少，密集的公路

网因此成为美国运输的重要脉络，大量的商品运输依靠重型卡车。在美国，无论是在高速公路上，还是在城市中，我们都经常可以看到这种巨无霸出没的身影。近10年来，美国经济持续发展，卡车货运行业也迅速发展，活跃的货运需求，使美国的卡车货运更加迅速地发展。这也就不难理解电影版《变形金刚》里的擎天柱仍然是美国卡车了。因为美国的卡车几乎已经成为美国精神、美国文化的一部分。而同样是将不同品牌的汽车设计为动画角色，动画片《汽车总动员》将机械的生命诠释到了极致。动画电影中，不仅出现了历史上的经典车型，各品牌的全新车型也令车迷们一饱眼福。影片所涵盖的车型成为动画的亮点之一，在动画观影过程中寻找全球知名汽车品牌对应的车型，成为另一种乐趣。

在诸如《变形金刚》、《汽车总动员》和《机器人总动员》这样的动画影像中，我们在领略故事情节和视觉效果带给我们的冲击的同时，或许会从另一个层面感受到技术美学散发的光芒。在《理性的美》(1904)中，保尔・苏利约说："机器是我们艺术的一种奇妙产品，人们始终没有对它的美给予正确的评价。一台机车、一辆汽车、一条轮船，直到飞行器，这是人的天才在发展。在唯美主义者们蔑视的这堆沉重的大块、自然力的明显成就里，与大师的一幅画或一座雕像相比有着同样的思想、智慧、合目的性，一言以蔽之即真正的艺术。"科幻题材动画作品中的机器，通常和未知世界，诸如外太空、未来时空甬道或者星系中的其他星球结合在一起，从而闪耀着科技主义视阈下理性的光芒。在此视角下反观中国动画，涉及现实世界之外时空表现形式的动画作品本身就十分少见，在仅有的《大闹天宫》和《天书奇谭》等作品中，更多的是以"天宫"的形式反映封建帝王集权的形态。这也恰恰折射出东西方哲学的观念分野。更注重由事物本身引申出对世界及人类的探索，使得受西方哲学影响之下的动画创作，更偏重于科幻题材的无暇想象。

植入广告：美国社会当代价值观

植入式广告作为一种跨媒介文本，寓意识形态及价值观于文本之中，通过电影媒介悄无声息地影响受众的消费形态，培养受众的"消费共同意识"。植入式广告传播内容的多样性和传播结果的强效性，已经不知不觉改变着受众的消费形态，受众有意识地选择消费那些高质量和高品位的商品，并且对这些商品有消费热情。此类广告充分利用了受众对仰视客体的依赖和顺从，悄然完成了对受众从心理到行为的改造。经典的社会心理学理论认为，"凝聚力是个人认为群体所具有的吸引力。"[①]在动画电影《变形金刚》中，通用汽车、eBay网站和诺基亚手机分别

① 刘帆：《笨拙的吆喝与疯狂的暴露——〈命运呼叫转移〉中的植入式广告浅析》，《北京电影学院学报》2008年第4期，第101页。

亮相了30多次、7次和5次。真人版《变形金刚》仅仅通过植入广告，就收入4000多万美元。而IPOD播放器、HP笔记本电脑、苹果笔记本电脑等国际著名品牌也纷纷在动画中得以展现，“过去好莱坞电影中的植入式广告更多的是硬贴上去的，但现在的大片选择的广告本身已经成为时尚元素的组成部分，看不出是外加的或者说这种植入是快乐的。广告已经成为内容的一部分。”而“电影是观众付费观看的巨大的广告载体。”

在美国，文化产业被称作“版权产业”，版权产业是美国经济增长的主要动力。美国文化产业的发展，就是以知识产权为后盾，以此提升本国的核心竞争力，维护其贸易利益和技术优势的。美国在2000年以后，出台了两个非常重要的政策，第一个是《知识产权与通信改革综合法案》，第二个是由美国专利商标局制订的《21世纪战略计划》，专门从专利和商标的层面来解决知识经济时代存在的问题。美国正是在国际、国内两个层面以知识产权政策为导向，建立一个公共政策体系，维护自己的利益。就文化产业来说，代表美国影视文化的好莱坞电影，就是以著作权为后盾的。我们所看到的《泰坦尼克号》，其版权收入达到了一百亿美元。而像《蜘蛛侠》、《蝙蝠侠》和一系列的迪士尼动画，更是凭借版权贸易，打造了一条贯通上下的产业链，赚得盆满钵满。

由此可以看出，动画业作为与经济增长相关联的一种产业形态，以其特有的文化附加值创造着巨大的产值。从《变形金刚》中的植入广告与对工业文明的膜拜可以看到，美国大片作为美国精神的载体，在标榜美国大城市精神、渲染工业社会和未来城市发展中，显示出强大的征服力。

五、刻画生活细节的温馨动画

《麦兜故事》讲述的是在单亲家庭中成长的小猪麦兜的故事。动画片的背景是真实的香港。无论是动画片里的俯视镜头掠过的旺角、天星码头、山顶缆车、深水埗等这些香港的城市地标，还是动画片中关于城市本身影像故事的娓娓道来，从香港历史、长洲的祭典到香港曾有的各种特殊技能——包括打麻将和抛蛋挞，再到末尾的张保仔洞，这一切的一切都使得《麦兜故事》这部看似平凡的动画片，流露出浓厚的香港城市景观。同时，麦兜的性格平易近人，也拥有许多人性的弱点，动画片借助香港作为城市背景，凸显香港的平民意识。

(一)细节之处流露真实

香港是一个特殊的城市。香港在影像作品中被不同的人所描摹。而在这部

充满香港本土风情的动画电影中，并没有任何绚丽的景色，而是旺角、深水埗那种小市民大排档，鸽笼、高楼、满街招贴的那种日常景致，以及家常琐碎而又混乱逼仄的市井生活。城市背景真实细腻，可以从中找到香港的许多特点，而这些与日常生活息息相关的场景，又让真实洋溢着温馨，让市井文化在平凡中透露出梦想。麦兜这个出生于九龙大角咀一户单亲家庭、小时候曾有过非凡梦想、长大后在现实面前挣扎的普通小猪，已经成为引导香港人寻找本土价值、共同寄托的符号。许多的香港人，在麦兜面前，有着说不尽的感慨，感慨年华易逝，感慨世事难料。在香港本土的一次"在香港生存的十个理由"调查中，最重要的一个理由就是：香港人成人的童话——麦兜故事。

（二）草根精神的集体记忆

《麦兜故事》诞生于香港经济低迷时期，作为动画的主角，麦兜有关香港的记忆充满着草根小市民对政府、大公司与社会的无奈与调侃。动画片借助香港这个特殊的城市，带来的是香港人在 20 世纪 90 年代以后的草根记忆碎片。在内地充斥着骄奢浮华时，麦兜纯净美好的理想是多么难能可贵。

《麦兜故事》中那只小猪的妈妈麦太说：

> 一定得！一定得！多劳实会得！唏！
> 人肥就更加要醒目。
> 多劳多得，多劳多得，多劳多得，搏命做！
> 人穷就更加要醒目。
> 要用两手搏命 lar，
> 人穷就更加要鼓劲。
> 多劳多得，多劳多得，多劳多得，搏命捱！

尽管麦太是单身母亲，带着麦兜过着普普通通的生活，但是，她希望孩子出生后即使没有周润发、梁朝伟般的帅气也要有好的运气，她相信明天会更好——可以带着儿子到马尔代夫看蓝天白云，即使面对着一次次的失败与挫折，她依然如此乐观。而麦太教给麦兜他们的那首英文歌曲《All thing bright and beautiful》，同样是充满着阳光般的温暖与明丽。城市的脚步自动形成一条循环流动的纽带，一个跟着一个，不敢怠步。《麦兜故事》中体现出来的城市精神让每一个香港人都不会陌生，这是一个潮流飞逝的城市。《麦兜故事》之所以把动画的背景选定在这样一个城市，除了作者对城市的熟稔，更在于借这样一个美好的动画，释放人们的

心理压力或者缓解悲观情绪。香港人的集体记忆源自于20世纪60、70年代开始的香港腾飞。因此在年轻时，每个人都有美好的梦想，可是随着年纪的增长，他们的梦想随着社会的发展而逐渐消退。这样的集体心态统治了整整一代人，随之而来的，是金融风暴的剧痛。草根和中产阶层在社会中的失语，导致了一代人对20世纪70年代黄金时期的怀念。麦兜以及他与这个城市的故事，表达了人们对昔日香港精神的缅怀。在麦兜充满理想的诗意生活中，人们开始学会了将或许微不足道、或许渺小的理想重叠起来，一同构成整个复杂而有序的社会，这正是香港精神的有机组成部分。《麦兜故事》不仅以城市为动画背景，还借助城市诠释出一种精神，这种精神折射了一座城市的一个时代。

在以上所列举的动画作品中，虽然故事情节、表现手法和影片风格各自不同，但我们会找到一些共同的元素。这些与社会生活特质紧密相连的元素，看似错综复杂并且与社会文化发展紧密相连，然而归结起来，可以发现，它们所描摹的场景，所阐述的动画主题，所渗透的动画文化内涵，所诠释的动画角色的内心世界，却又是那么的相似，甚至在某些方面殊途同归。每一部动画作品的背后，都蕴含了太多的文化意象。揭开这些文化现象，我们会发现一个曼妙的世界，通过元素的读解和意蕴的体会，我们总是会不停地感受动画背后的关怀。动画文化的魅力就在于此。

第二节 动画文化的理论与实证

动画的多元化发展，让我们生活的空间多了一些小小的港湾，从中，一些抽象的和学术性的东西可能变得更加形象和易于大众解读；可能把一些不容易用可视化手段实现的东西通过图形语言和影视语言，用简单的动画表现出来；也会让我们用更微型的载体去体验更刺激的游戏，更重要的是，我们在这个小小的港湾里，找到了一块心灵的慰藉地。

一、动画文化的记录与诠释

在动画影像的表达中，文化自然地浸润其中，泛出恒久的色泽。而动画影像表达的过程本身，就是一个动画文化的记录与诠释的过程。动画文化的记录与诠释的角度无非有两个，其一是表现本土文化的深刻内涵，力图通过软实力的输出去影响观者的世界观，进而让本土文化影像世界构成主流核心价值体系；其二是

通过异域题材的本土转化,制造一种"视觉奇观",而藏匿其后的却是一种本土价值理念,通过奇观引起人们的陌生感与好奇心,通过植入待输出的文化认同,影响观影群体。在动画文化的记录和诠释中,我们通常扮演了后者的角色——视觉奇观的文化载体——以东方文化的神秘和中国元素的丰富提供被采掘的文化富矿。

如何走出动画文化诠释的困境?只有通过对文化的理解,通过对动画文化理论与实证的把握,我们才能够更进一步接近动画的呼吸。现代传播科技构筑了张扬动画文化的媒体平台,让心灵得以自由的放飞,想象力有多远,心灵便会跟随多远。而文化的积淀将构筑无边界的王国,让心灵天籁充满诱惑。

(一)"中国学派"的文化表达

盘点中国动画文化现象,有这么十年值得关注,这十年间,中国动画辉煌着、繁盛着,有着几千年悠久历史的绘画艺术传统,无论是战国帛画的墨线勾勒,汉代画砖的细致精巧,敦煌壁画的生动恢宏,以及唐代山水的笔意清润,两宋的水墨梅竹,明清的山水花鸟,还是民间剪纸、年画等都成为中国动画电影造型风格生长的沃土,使中国动画电影在世界动画之林中形成了独具特色的"中国学派"[①]。直到今天,一提起中国动画,人们最先想到的仍然是这一时期的经典动画。

中国第一部剪纸动画《猪八戒吃西瓜》诞生于1958年,是剪纸片的开山之作,但是在艺术上已经比较成熟了。《猪八戒吃西瓜》采用豫北剪纸的造型风格,以红色、黄色作为主色调,极具民间乡土特色。在动画造型上,除了吸收皮影和剪纸的基本特点之外,还杂糅了中国戏曲的造型元素及服装设计特色,在外型上具有浓重的民间特色。其后,还有许多优秀的剪纸艺术片,像《渔童》、《济公斗蟋蟀》、《人参娃娃》、《金色的海螺》等动画作品,共同构成了中国动画历史上一个独特的剪纸生态群落。

剪纸是中国民间艺术中独具魅力的艺术形式,在剪纸动画中,我们一方面发现了古老的艺术形式与动画艺术相结合时焕发出的生机,另一方面,我们也发现了它们线性的思维方式。以剪纸形态所表现的动画,用线性叙事的模式和平面化的人物塑造,讲述着民间最质朴的故事。

以简洁的动作,创新的形态,质朴的叙事所表达出的荧屏形态,构成了剪纸动画最本质的特征。这些特征一方面让这一艺术形态成为世界动画创作中的一朵奇葩,在形式创新上作出了难以磨灭的贡献,另一方面,由于它的简单和线性,由于它的难以大规模复制和承载宏大叙事,也局限了这类动画片的可持续发展。在

---

① 尹岩:《动画电影中的"中国学派"》,《当代电影》1988年第6期。

动画艺术日益多元化，动画技术日益强大的日子里，它们逐渐成为了博物馆里最真实的记忆与陈列。

曾引起国际动画界瞩目的水墨动画片，是中国美术电影中民族风格的杰出代表。它诞生于1960年，把中国传统的水墨画技法和风格运用于动画电影，创造了一种罕见的动画形式。由于要表现水和墨的渲染效果，使活动的人物没有边缘线，这就突破了动画片通常使用的"单线平涂"的制作方法，在技术上也是一个创举。《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》、《鹿铃》和《山水情》皆是此类动画。

中国水墨画已经诞生一千多年了，这一古老的美术形式体现了东方人的理念情感和自然生态观。写意而不写实，注重意境，计白当黑，或许这些正是中国水墨不同于西方写实手法的特色。正是这些灵动在屏幕上的水墨动画，让世界动画艺术的表现形式更加丰盈起来。"魅力和诗意"是世界赞美中国水墨的形容词，也是中国水墨动画辉煌的见证，更是中国古老凝重的文化蓬勃绽放的见证。

中国文化几千年的积淀，在水墨动画上找到了适合自己的表现形式，《小蝌蚪找妈妈》、《山水情》、《鹿铃》等一系列水墨动画在国际上获奖，不仅是上世纪文化盘点中不可忽略的文化现象，更值得从中国文化的本体上去探讨适合动画的诠释手法。

随着时代的前行，水墨动画的应用也不再局限于动画电影的影像表达。三维技术提供了便捷的水墨形态表现技巧，使原本平面化的水墨景观，能够更加生动地立体呈现。在光电流影中动态和动作都变得逼真起来的水墨精灵，让人们感慨技术世界的神奇，也让人们感叹文化内涵的苍白。在新诞生的三维水墨作品中，鲜有以水墨境界阐释出其应有的文化内涵和张力的艺术作品，更多只是借助于股掌之间游刃有余的技术，去驾驭人们早已熟知的寓言、神话和传说，去描摹人们广为传诵的诗词、典故和历史。

近半个世纪前的《大闹天宫》被称为民族风格动画的里程碑，是中国电影史上公认的最具有民族特色的优秀影片，这部曾经创造了国产动画电影出口最高纪录的影片在四十多个国家和地区热映，使中国动画及动画文化一度定格在《大闹天宫》和"大闹天宫时代"。英国著名影评家凯恩·拉斯金说："这部影片可以和《圣经》中的神话故事以及希腊的民间传说媲美。它们同样是充满了无穷的创造性，迷人的事件，英雄式的行为和卓越的妙趣。"[①]法国《人道报》评论："万籁鸣导演的《大闹天宫》是动画片的一部杰作，简直就是一组美妙的画面交响曲。"[②]法国《世界

① 《我与孙悟空》，万籁鸣口述、万国魂执笔，北岳文艺出版社1986年版，第164页。

② 同上，第168页。

报》评论："《大闹天宫》不仅具有一般美国迪士尼作品的美感，而造型艺术又是美国迪士尼的美术片所做不到的，即它完全表达了中国的传统艺术风格。"[①]美联社报道："这部影片惟妙惟肖，有点像《幻想曲》，但比迪士尼的作品更精彩。美国绝不可能拍出这样的动画片。"[②]

《诗经·大雅·文王》曰："周虽旧邦，其命维新。"把中华民族久远的文化和几千年灿烂文明比作"旧邦"，以"新命"之称现代化和工业文明，"旧邦新命"，古老的民族精神一定会在新的时代里焕发应有的生机，重现五千年文化的活力。"一个民族、一个地区的文艺形态，一旦经过较长时间形成一种稳态的惯性的习套，一种自足的审美范式，只有自觉地向着诸多方面开放，引入足够的新的因子、新的活力，才会有新的发展。"[③]民族精神在一个蓬勃向上的国家中也应当永远是鲜活的源泉。

（二）陈酒入新瓶的改编动画

文学对于动画艺术家来说，就像一种取之不尽的源泉，在名著和经典中，无数灵感的火花被擦出，无数绝妙的创意被点燃，可以不断地从中挖掘、获得灵感。如果说迪士尼八十年来一直在走改编路线的话，那么这条路就是一把双刃剑，一方面，为影片上了保险，因为有名著的优秀故事和知名度在先，就会有更多的观众形成期待视野，以此来保证票房至少不会失败；另一方面，也使影片在原创性方面打了折扣，因此其新奇性和开拓性也不如原创动画片。在迪士尼的黄金时期（1950—1966 年），几乎拍遍了所有的童话题材，而取材对象则涵盖了童话、神话传说、世界经典名著、历史传奇故事、人物传记等等。且不说迪士尼的改编过程以及改编结果的成败，毕竟这是动画发展过程中值得注意的文化现象。与此同时，中国动画的改编之路更值得关注。

从 1941 年中国第一部动画电影《铁扇公主》诞生以来，这部改编自中国古典四大名著之一《西游记》的动画电影或多或少也理所当然地引领了之后中国动画的航程。《西游记》成为中国动画取材最多的著作。《红孩儿大话火焰山》、《金猴降妖》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》等均取自该著作。不但名著是动画片的选材来源，一些古老的民间传说、童话故事、寓言故事也是动画创作的剧本基础。与迪士尼动画对经典童话作品的改编和日本动画对漫画的改编相比，中国动画的改编之

① 《我与孙悟空》，万籁鸣口述、万国魂执笔，北岳文艺出版社 1986 年版，第 168 页。

② 同上，第 166 页。

③ 宋生贵：《塞上风景》，中国文联出版社 2005 年版，第 242 页。

路似乎逐渐陷入泥潭，过多地拘泥于原著本身，成为限制中国动画进行文化突破的瓶颈。

在美国动画片素材来源表中，改编自英国文化资源的比例最大，其次是安徒生童话、格林童话、法国神话等。美国动画巨子迪士尼公司制作的世界第一部动画长片《白雪公主》的素材就借鉴了德国民间文学，并因此获得第 10 届奥斯卡特别成就奖；借鉴意大利作家卡洛・科洛迪(Carlo Collodi)的经典童话改编的《木偶奇遇记》(匹诺曹)，在上世纪 40 年代初取得了北美票房 8400 万美元的收益；在上世纪 50 年代初全球总票房达 3.15 亿美元的《仙履奇缘》，改编自 17 世纪的法国神话故事；动画片《爱丽丝漫游奇境记》改编自英国作家刘易斯・卡洛尔的同名童话小说，由于动画片的热播效应带动《爱丽丝漫游奇境记》图书初版于 2002 年 12 月在纽约苏富比拍卖出 54 万美元的高价，创下儿童文学名著的拍卖纪录；获得第 62 届奥斯卡最佳原著配乐奖、最佳歌曲奖，第 47 届金球奖最佳原作配乐、最佳原作歌曲奖，全美票房 1.12 亿美元、全球总票房 2.2 亿美元的《小美人鱼》，改编自丹麦童话作家安徒生的《海的女儿》。这份名单可以继续统计下去，而迪士尼等美国动画公司也还正在和将在这份名单上不断续写，美国动画不仅把整个从古希腊开始的欧洲文明作为自己的文化源泉，也积极吸取非洲和包括中国在内的东方文化的养分，并因此赢得了巨额的全球票房。[①]

如何让改编动画彰显审美的奇葩，在经典故事的基础上，焕发出新的亮点？如何充分发掘中华文化五千年以来的精神富矿，在民族语境中展现现代活力？动画文化绵延不绝的感召力，将经典作品以另一种方式进行传承，也把欢笑和泪水留给了时代。

(三)中国元素的发掘与坚守

很难为动画中的“中国元素”划定一个十分明确的范围，但是从许多动画影像的应用中，我们可以强烈地感触到，那些具有中国文化特征的，体现着中国传统文化精神和人文道德观念，并凝结了中华民族千百年来的既定形象、符号或者风俗习惯的元素，渗透在许多动画作品中。它们或者为动画影像带来强烈的视觉冲击力和文化猎奇力，或者成为这些动画作品走向世界的有力的双翼。在反思中国元素在动画作品中的运用时，我们更多的是带有一种文化霸权主义背后的隐隐作痛。

在文化研究中，对“中国元素”在动画实际创作中的习惯性植入、探索性融入

① 李涛：《美、日百年动画形象研究》，四川大学博士研究生论文 2007 年 3 月，第 231 页。

等的探讨,绝不应仅仅泛泛而谈,而应持续深入,旨在能够将“中国元素”变成一种“自觉意识”,以无形的影响力和感召力,彰显文化软实力的力量。

谈及“中国元素”,很容易将《功夫熊猫》作为个案。一方面,在《功夫熊猫》中,包括人物、服装、道具、场景和音乐等有形元素,以及功夫、机缘、天意、善恶和玄学等无形元素,都无一不体现出“中国元素”的表层呈像,而中国古典诗词中的意境——飞舞的桃花、檐牙高啄的古建筑、巍巍的索道、曲折的长廊石桥、悠远的古亭、连绵的山峦、高耸的栈道、枯涩扭曲的虬枝、青草绿树、写意画般的红日,则体现出对“中国元素”理解和借鉴的更进一步把握。这些意境幽远的景象,不仅让所有对“东方”充满好奇的观众在动画影像所营造出的所谓“中国元素”中获得自满,也让中国观众在崇山峻岭、绵延不断中获得了一次“骄傲”的文化旅行。虽然《功夫熊猫》的故事并不新奇,但是从中国功夫中汲取灵感的好莱坞动画总是以美式幽默和叙事逻辑引起人们的兴趣,中国文化元素的弥漫,让人们从视觉、配乐到景物、人际关系细节等无一不感受到了文化浸润的力量。在某种程度上,《功夫熊猫》只不过是对中国传统进行发挥的一个最新的例证,西方艺术利用中国和亚洲其他国家的文化创作全新的艺术作品,几年前《花木兰》曾经开创了这一先河。西方利用中国作为一个文化和艺术的背景产生的效果是中国利用美国或欧洲作为一个文化和艺术的背景产生的效果无法比拟的。[1]

然而,在动画影像的背后可以看到,美国电影对中国璀璨夺目的传统文化的极力打造,却掩盖不住美国文化的流露。原因就在于电影中的人物言语表达、角色塑造、情节发展必受社会文化的制约,从而使之深深打上社会文化的烙印,不可避免地显出其文化的特征。“当全球化处在以强势国家的政治、经济、文化优势为主导力量的后殖民背景中时,好莱坞电影便成为了文化帝国主义大军的一支生力之师,它用《泰坦尼克号》、《星球大战前传》等重磅炸弹轰炸全球,几乎将全世界变成了美国电影的超级市场,它不仅在获得巨大经济利益的同时吞噬着其他国家的本土电影工业的发展,而且还因为其对美国式的时尚、风格、意识形态价值、文化理念的传播而深刻地影响着其他国家的民族想象和文化认同,因而,以经济、政治、文化力量为驱动的全球化过程往往不可避免地呈现一种‘单向性’,一种单向的‘同质化’和‘同步化’。这一点,也越来越突出地表现在好莱坞电影对中国所产生的影响中。”[2]

---

① 《〈功夫熊猫〉刺痛中国文化神经》,人民网国际频道,http://culture.people.com.cn/GB/40473/70988/7526555.html

② 尹鸿:《全球化、好莱坞与民族电影》,《文艺研究》2000年第6期。

"一种艺术、一种文化,只有它是可交流的、可增长的,它才会是真正有生命力的,地域性的民族艺术也是这样。"[1]与"美国精神"密切相关的是好莱坞制造的世俗神话。神话是人类集体无意识的具体体现,对整个文化具有普遍意义。派克·泰勒认为,作为神话的重要载体,电影是"一种自由不羁的虚构物,一种基本原型,能产生变化与曲解、背离与伪装;纵使如此,它仍具有想象的真实性。"[2]因此,好莱坞的世俗神话——神话的变种和特殊形态之一,也是神话这一古老的原型在当今美国的重生或复苏——势必是美国人特有的文化心理结构的外化,它反映着美国人的观念、价值、意识形态。毫无疑问,有着"梦幻工厂"之称的好莱坞,具有强大的制造世俗神话的能力。在绝大多数主流好莱坞影片中,"美国精神"、"美国梦"以不同的形式被包装在各种华丽的外衣下面,被编码在形形色色的电影文本当中,被转化为一个个世俗神话。[3] 我们过度关注的是这类动画电影,以"被掠夺的文化资源"为这类动画扣上帽子,然而,这个"奇观化"的过程,却常常为我们所忽视。事实上,从《花木兰》到《功夫熊猫》,恰好十年的时间,上一个十年《花木兰》开始热映并引起人们的争鸣和探讨之后,国产动画的文化境遇并没有经历太大的改观,而当另一个十年开始,《功夫熊猫》的火爆引发人们又一轮关于文化的论争时,我们可以预见的是,《花木兰》与《功夫熊猫》都不是唯一的也不可能是最后的文化现象,它们对中国动画的启迪或者刺激,都或许只是一个开始,五千年的文化积淀下的东西太多并且隐匿在我们的生活中,很深很深。未来的文化发展是更具有多样性和包容性的,我们需要在全球化的影像时代,从文化发展战略上寻求动画创作的突破。

如何获得民族风格以及在全球化的进程中如何把握本土资源,利用传统文化,弘扬民族精神,发掘本民族文化中那些独特的、不可替代的元素?如何让民族文化和民族精神体现在文化产品中?[4] 21 世纪谁来继承中国文化遗产?通过对文化渗入过程的理解和把握,或许能够找到一把开启未来之门的钥匙。

二、动画文化的解读与阐释

艺术文化研究的独特性体现在研究意识与方法的自觉上。"它用某种方式把

---

① 宋生贵:《塞上风景》,中国文联出版社 2005 年版,第 233 页。

② Tim Bywater 等著,李显立译:《电影批评面面观》,台北远流出版公司 1997 年版,第 184 页,转引自陈旭光:《电影文化之维》,上海三联书店 2007 年版,第 353 页。

③ 陈旭光:《电影文化之维》,上海三联书店 2007 年版,第 353 页。

④ 丁亚平:《艺术文化学》,文化艺术出版社 1997 年版,第 7 页。

历史的、心理学的、社会学的、美学的等各种不同的观点联结起来，坚信艺术世界无论怎样拒绝或忽视其社会与文化境况，总是深深根植于社会与文化之中，有其大量的文化意义。”广义动画文化之所以被称作开放系统，首先是基于“艺术研究”意识与方法的开放性的；艺术文化研究理应进行大胆的学术探索，跨越学科，模糊人类学、社会学、美学、经济学和历史学等学科的边界，将艺术置于整个文化系统中，以理性化的方式去思考。只有在开放的文化系统中，才能有广阔的文化视野，才能透明、本质地审视艺术史的嬗变。再者，处于“全景”之外，人们便少了一种精神，这是一种“渐趋澄明与开放的自由的心灵和理性的精神，既立足于本民族的艺术文化的合理性和价值之上，又超越不同文化的界限”，学术的不断整合为文化的开放打开了一扇窗，窗外是无限的图景。

（一）动画作品的人文内涵

在动画开放的世界里，有天空的澄蓝和田野的广懋，灵动着广告的经典创意和 MTV 旋律的耳目一新。由动画制作的广告和 MTV 不仅在电视媒体中呈现出生命力，在网络媒体中，也以 flash 的形式播出，互动点播，电子贺卡，在虚拟的时空里传递着情感和快乐。

动画作品中最为重要也最为深刻的是其中蕴含的哲学价值，在其中，作者对人类及其生存状况的理性思考，已然通过动画角色诠释了出来。

在动画短片《彼得与狼》中，我们除了感受情节带给我们的关于自然和人类的种种诠释之外，还在故事里寻找着如同“交响童话”一般的浓郁情怀。在“一个小男孩彼得与一只入侵的灰狼斗智斗勇的简单故事”之中，动画短片却制造出了生动、紧张、曲折的情节气氛，并富含哲理。小男孩彼得生活在一个阴郁残酷的自然与人际环境下，严厉的祖父、凶残的士兵、滑稽的鹅、诙谐的乌鸦、饥饿的灰狼和寒风凛冽的严冬，而导演似乎为之增加了更为强烈的社会性色彩，上锁的门掩饰不住童心对于外面世界的向往，孤独的少年似乎总在憧憬英雄的梦想。

电影《怪兽屋》里面的一群孩子，他们有着探求未知世界的无限冲动，一直试图在未知里寻找精神家园，寻找破除孤独的解药，成长的力量在骨头里蠢蠢欲动。这种力量伴随每一个人，从童年到成人，每时每刻，在每一次抉择中我们都在成长。而在《怪诞随意门》中，小女孩卡洛琳同样拥有发现未知世界的双眼，在她的跃跃欲试中，卡洛琳通过怪诞的“第十四道门”进入到了与现实生活“相异”的世界，在这个世界中，卡洛琳一方面实现着自己的真正价值，得到了“纽扣妈妈”的支持和肯定，另一方面，在营救父母与伙伴的过程中，不断进行着对自己的挑战，完成了“成长”的洗礼。

除此之外，英国动画短片《厄运葬礼》(*This Way Up*)在讲述两个送葬者的诡异之旅的故事里，除了展现英国人古怪的幽默感，还将生与死进行了独特的诠释。日本动画短片《回忆积木小屋》(*La maison en petits cubes*)讲述了一位老人为了找回心爱的烟斗而决心潜入已被海平面覆盖的旧屋之中，在充满着童话般的动画氛围里，我们看到了怅然若失的人生岁月。在俄罗斯的《便所爱情故事》(*Lavatory-Love story*)中，一个打扫厕所的女清洁工终于在机缘巧合下邂逅了她命中注定的爱人。用线条勾勒出的简单人物造型，温馨清新的风格，关注小人物生活，使得这部动画引发了更多人的共鸣。

许多优秀的动画作品，在声光流影下，都蕴含着深刻的文化内涵，社会生活不可避免地影响动画片的创作。创作者们或者将对生活、对世界的丰富阅历和深刻理解融入到动画作品中，甚至将自己的人生经历抑或生活艰辛以艺术的手段予以表达，用动画这种特殊的形式进行生命的诠释。那些非主流动画作品中正流露出这样一种复杂的情愫，它们告示着动画绝不仅仅是简单的艺术形态；或者不经意间就通过这种奇妙的艺术形式，展示出自己对事物的认识，对人生的感悟，对未来的寄语和对过往的感叹。许多网络动画就表现出创作者的个体情感，它们或者阐释着对生活的强烈热爱，或者讲述着生活的琐碎点滴，而当我们从动画人格等角度分析动画的深层次内涵时，结合儿童心理学、精神分析学、美学、文化学等学科，对动画中的人性进行深层次的挖掘，会发现，可能每一部动画作品，就是一部小小的哲学典著。

因此我们可以看到，动画文化的第一个层次即是对动画美的探寻。动画的原创分两部分：文化和感官上的。前者由剧本决定，后者又分三个部分：一是决定动态视觉的原画，二是决定静态视觉的角色设定与背景，三是决定听觉的配乐与声优，原创动画的关键依然是“创新”。动画作为可视性语言具有多种实现方式，这种通过形式和色彩传递情感的“运动的艺术”是有无限的生命力和可能性的，创作者要有一双更为敏锐的眼睛去观察和积累生活。

(二)动画作品的关注死角

在经典动画《猫和老鼠》中，我们在欢笑之余，很难思考为何动画片中黑人保姆没有出现面孔；在迪士尼动画《花木兰》中，我们在体验中国故事的同时，很难去思考改编之后的木兰为什么因为具有独立的人格而更具全球化的形态；在游戏《侠盗猎车手》中，我们在操作角色突破一道道关卡的同时，很少去思考为什么我们手指掌控下肆意穿梭在街道上为所欲为的角色有着黝黑的肤色。这些，都是在动画文化研究中一直被忽略的地方。

动画的文化批判常常将注意力集中于动画表现了什么,却经常忽视从镜头中消失的或是没有被表现的东西。人文关怀对于任何一个学科的任何发展阶段都是至关重要的,因此动画文化研究还将就被动画所忽视的普遍的社会问题进行探讨。

文化研究的确既是理性的学科,又是实用的学科。文化研究在自身的发展中正在不停地暴露又不停地调和着不同的学术领域,现代文化研究正在越来越倾向于贫民“帝国主义”,社会生活正在被“文化化”,许多大众活动已经披上了文化的外衣,由此而来的“草根文化”、“平民偶像”等使文化研究的范围几乎包含了社会生活的方方面面。

在文化研究大众化的同时,许多学者也对一些容易被忽略的社会现象,诸如种族、性别、年龄等问题进行关注。例如在电影中性别的忽略或是种族歧视等社会性问题均被电影理论研究者提炼出来单独思考,女性主义电影在上个世纪最后十几年中得到了广泛研究,至今仍不衰减。女性主义导演和现有的女性主义电影作品为女性主义文化研究提供了很好的范本,也开创了一个新的文化分支领域。如果说女性主义电影研究如同“雾中风景”,那么动画理论界的性别研究则如同“隔岸观火”,一头雾水。因此,对于这些尚无人问津的理论的探讨,其意义在于使更多的人意识到这些问题,意识到在空白领域进行文化探讨的必要性。

(三)动画作品的科技理性

2008 年,迪士尼公布了未来 4 年内计划上映的 10 部动画电影,我们可以发现在这其中,除了一部手绘动画《青蛙公主》外,其余都是三维动画,而且除了该年度上映的《WALL·E》之外,其余都将在立体影院播出。手绘动画已经逐渐式微,或许在以后的某一天,我们将在博物馆的窗口前感慨那些曾经的二维动画影像。毕竟,从动画诞生开始,这样的形式和它所承载的故事、情感与文化,已经伴随我们度过一百多年的时间了。其实几年之前,迪士尼就关闭了其位于澳大利亚的最后一个二维动画制片厂,宣告了二维动画时代的终结。尽管二维动画有其特殊的美感,它的弹性与夸张、白纸黑笔间温暖而流畅的触感,是计算机动画所无法模拟的,但技术的发展从来不以人的意志为转移,三维动画代替二维动画是一个不可扭转的趋势。

而就动画艺术本身来说,艺术与科学原本就体现着人类情感与智慧的最高境界,它们以人类的创造力为基础,并在发展过程中不断整合、提升和蜕变。三维与二维的交替,除了技术的更新之外,更为重要的是如何在动画艺术中找到一个科技理性与创作感性的融合点,这仍然值得继续探寻。三维动画以视觉冲击力更

强，细节更丰富，更能刺激人的感官愉悦以及彻底改变了动画的生产流程等诸多优势，逐渐成为动画制作者的选择，而基于它比二维动画在制作效率和成本控制上有着无可替代的优势，二维动画片的式微也逐渐变得可以理解，只是很多钟情于二维动画多年的观众，或许在情感上无法接受二维动画就这样离去。然而，动画中的文化力量决不会因为动画表现形式的变更而有所削弱，相反，现代动画已开始越来越注重文化内涵的诠释了。艺术与科学的结合已经得到了一致的认可，从文化学的角度探索人类感知的多样性，在探寻动画艺术更丰富的材料和形式风格上面，在寻找艺术与科学的非线性关系以及它们共同的生命追求上，也将是艺术家们不懈的追求。

传统文化产业和新兴文化产业的竞争将更加激烈，数字技术和新媒体技术将继续引领动画产业发展的技术革命潮流。动画文化研究也应当在技术浪潮的语境中，寻找到切合自身的文化创新之路。

三、动画文化的研究与甄别

动画文化概念的提出，就是要把动画放在文化研究的角度上，研究动画自身的文化属性、特征、文化功能以及在社会系统中的价值、实用意义和前景等。对于动画文化的探讨及其形成规律的总结也应当更加深入，对于“文化产业化”也应该有一个比较系统的分析和定位。

（一）动画文化的跨学科定位

与传统学科的文化研究所不同的是，现代文化研究已经呈现出跨学科的种种特性，即打破了传统学科的分类界限从而形成多学科的研究领域。因此，跨学科性是当代文化研究的基本特点之一。

动画文化的研究相对于其他传统学科更具有特殊性。动画所牵涉的范围几乎可以覆盖到全部的艺术门类，以文学为基础的动画剧本创作首先要汲取文学艺术的精华，找到适合于动画形式表达的文字脚本。动画适合表现什么？这是每一个为动画而创作的文学作者必须明白并且需要准确回答的问题。而动画又不仅仅是“会动的画”，仅仅把动画简单地与“美术＋运动”画等号是不可能的，除了整个动画的美术风格之外，动画运动规律是动画的本体，而丰富多彩的美术表现方法也为动画创作提供了取之不尽的资源。更为重要的是，中西方两种不同的美术意识、文化传统导致了东西方动画创作的根本不同。这些都不是可以简单地以加法的形式进行叠加的艺术，而是需要用文化研究的方法加以探索，从而最终在理

论高度完成对动画品格的探索，最终为动画的创作提供更好的理论基础。

总的来说，动画文化研究与影视文化研究之间，既具有相同点又具有不同点，既不可以照搬全套的影视文化研究方法，又没有必要完全关上借鉴影视研究方法的大门。作为研究者应该选择一个平衡点，找到大学科的共性，小门类的个性，为动画文化研究量身订制合理的理论方法。

动画不仅仅是作为艺术形式出现的，关于其艺术性、技术性以及媒介性质的探讨使动画在广义上更具有包容性和延展性，随着新媒体的出现和数字技术的发展，其外延也在不断地发生变化。作为艺术形式，动画以电影、电视、网络、手机等为载体，传达其思想内容和主题内涵；而作为载体，电影、电视和其他流媒体不仅是动画的播出平台，而且是其他视听节目的播出平台。随着新媒体的不断涌现，各种媒体的界限也越来越模糊，动画也陆续出现在移动电视、楼宇媒体等许多平台上。

在学科基础上，影视与文学、戏剧、美术、社会系统等都有着直接或者间接的关系，在学科构架上，影视与符号学、结构主义、女性主义、心理学等也密切相关。同样，动画也与电影、电视等一样，在上述两个方面都有着相似甚至相同的地方，因此，我们可以用相对成熟的影视文化研究方法和学科构架来建构动画文化研究的基本框架，并根据动画文化研究的特殊性找到一条适合该学科的研究方法和学科建构体系。

由于动画文化跨学科的性质，许多优点在学科之间相互融合的过程中展现出来。比如说精华的吸纳、研究方法的借鉴、方法论的确立以及学科特有的思维方式等等。但是，从动画的生产到消费所经历的环节是众多的，在动画的创作过程中，每一种创作理念或者对每一种文化、每一类学科的原有把持程度和理解程度都会共存于一部动画作品中，更有可能被其他不同的理念所消解、所覆盖。这就是所谓的“去个体化”现象。因此，在对动画文化进行研究的时候，要注意到跨学科带来的所谓“脆弱性”，理性地进行思考，了解动画文化最本质的一面。

（二）动画文化生长的土壤

1978年年底，美国《时代》周刊将邓小平评为年度人物。它用48页的系列文章介绍邓小平和打开大门的中国，其开篇之作标题是《中国的梦想家》。30年后，中国的发展超出了许多预言家的设想，在探寻发展道路上，中国作出的探索令世界震惊。今天的时代，是一个在改革中不断进行突围的时代，动画文化的繁荣和发展，恰好处于这样一个时代的潮头。中国的文化产业标杆不断地建立，又不断地自我调整，实现突破的过程中，我们逐渐发现，我们正在进入这样一个时代，在

这个时代里，创意技巧会是财富的中心。同时，未来三十年改革中，动画作为产业的升级和转型也同样充满挑战。时代环境构筑了动画文化生长最为激进的土壤。

与改革三十年的历史成就一样引人关注的时代节点，便是 21 世纪第一个十年里国际金融危机的蔓延。在变革的过程中，需要不断进行理性的思考和战略的调整，动画文化的成长也不例外，其发展始终无法摒弃全球经济文化环境的影响。但是在此背景下，我们应如何关注文化、文化的品位和文化建设？这也是我们在未来发展中不得不考虑的问题。

动画文化生长的土壤建立在广义动画的基础之上。这一概念的扩张并不是要将任何一种与动画相关的艺术形态或技术形态都纳入到动画文化的研究范围，而是要将以“动画”本质为核心的艺术形态抽象为一种文化概念，在动画的创作过程中，广泛地汲取、涉猎与采撷那些文化的珍贝。正是这些滋养创意诞生的文化土壤，使得动画本身的存在，成为人们精神文化中的一个坐标，让人们在现实生活中有了一个释放梦想、表达想象的平台，有了一个寄托童年梦想，展现少年激情，讲述成年残留温存的园地。

动画文化由于多载体和多媒介传播等特性使其文化形态呈现出特殊化的现象，并且多文化的高度融合、受众研究相对特殊等特性使得动画文化研究不得不在一种广义的语境下和一种相对宽松的文化气氛下进行。因而，文化研究强调的是广义概念上的文化意义，动画以及动画文化定义的选取也是以“广义”为出发点和研究终点的。在“动画文化拓扑论”中将对广义动画以及相对应的动画文化做一个理论上的梳理，对动画文化的定义旨在探讨最适合动画生存的理论土壤和现实养分，从而丰富其理论基础，与业界一同推动动画的发展。

（三）动画文化的实践平台

从根本上来说，文化既是实践又是经验。理论和经验的结合是文化研究最重要的特点之一。文化研究现在正在从理论走向实践，文化产业研究的兴起正说明了文化研究的理论和实践结合的特性。关于文化以及文化产业，已经变成了一个“体验文化”和“创造文化”的问题。“创意”成为文化兴盛的关键和文化产业的核心。理论的门扉始终向实践经验敞开着。伯明翰文化研究学派从一开始就为女权主义、认同政治和大众文化研究等敞开大门，当代文化也开始接纳不同的声音，更不用说始终处于文化前线的动画文化了。

动画文化的实践平台首先表现在渠道的多样化。从网络动画与电视的联姻到电视电影的兴盛再到手机动画的互动姿态，从新媒体动画的不断扩张到动画频道的建立以及各种动画衍生产品的迅速出现，动画产业传输渠道和消费媒介从来

没有停止过对于创新的尝试。而动画本身作为媒介，也承载了许多社会角色。动画作为一种呈像方式，已经从最初的用来验证一个科学发现的方法(用动画分解还原运动现象的方法和技术，产生运动的幻觉)，走向了人们生活与生产的前台，发挥着越来越重要的作用。电子贺卡以动画的形式闪耀在网络空间中，冷漠的比特流却传递着动画形态的温暖，带给人们来自异乡的问候；教学课件以动画的形式活跃在教学课堂中，以直观的形态诠释着抽象的科学命题，通过假定性的模拟、虚构等一系列造型艺术手段，赋予事物以生命，将复杂的科学过程图释化、具象化。

动画文化的实践平台同时还体现在消费市场的扩张。相关数据显示：中国动画片产量在过去 5 年里，每年以 70%以上的速度增长。而摩根士丹利研究部一项最新的资料对中国动画发展前景进行了预测：中国将在 5—10 年内实现动漫产业产值占 GDP 比例 1%，中国的动漫卡通市场可能进入高速增长期。其作出如此判断是基于以下原因：中国有 3 亿 14 岁以下儿童，超过了美国人口总数。由于中国儿童多数是独生子女，是家中的“小皇帝”和“小公主”，其购买能力不容小觑。消费能力影响着中国本土卡通业的发展。来自摩根士丹利的报告数据显示，中国动漫行业的年销售量只有迪士尼公司年销售量的 10%。据估算，中国儿童每月的人均卡通消费仅有 5 元人民币，占食品、服装消费的 7%－8%。同时，根据目前对中国城市居民文化消费情况调研的相关数据①，在动画产业的产品和服务消费群体中，36%的人选择了“购买光盘影碟”的形式进行动画消费，24.38%的人选择了购买书籍欣赏动漫作品，另外，13.61%的人选择以玩具、玩偶等动画形象衍生品的方式进行文化消费，4.04%的人选择进入主题公园继续体验动画文化之旅。由此可以看出，在我国，对动画文化的消费已经进入到多元文化消费的初级阶段，动画文化消费市场的多元扩张以及由此呈现出来的巨大潜力，一方面说明了动画产业本身成长的前景，另一方面也表明，动画文化的产业实践，需要在充分了解人们文化消费心理和消费需求的基础上，按需生产，按照文化的发展规律进行产业的市场布局，从而获得良性的成长。

第三节　动画文化的引导与发展

对动画文化的解读、探讨和研究，其意义和驱动因素都是来自于多方面的。一方面，中国动画的产业之路一度难以在世界动画坐标中找到自己的位置。“中

---

① 本部分数据来源：中国传媒大学文化产业研究院对 2008 年中国城市居民文化消费的调研。

国学派"曾经的辉煌掩饰了太多年的尴尬和苍白。1960 年，上海美术电影制片厂的第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》以水墨的意蕴轰动了世界，相隔近三十年，1988 年上海美术电影制片厂拍摄的《山水情》成了中国水墨动画片的绝唱，也成了中国动画彻底商业化之前的最后一部艺术精品。从此，中国动画经历了一个长久的蛰伏。另一方面，动漫文化消费空间巨大，中国的动漫卡通市场可能进入高速增长期。而一直以来，消费能力有限成为影响本土动画发展的主要瓶颈。但是中国动画片产量在过去 5 年里，每年以 70%以上的速度增长。巨大的文化消费空间，为动画的发展提供了光明的前景，文化的研究则以一种无形的力量浸润动画本身，让其更加熠熠生辉。与此同时，动画文化研究的目的还在于，以一种更为宽广的文化视角，丰富人们的精神生活。

一、绘制产业蓝本

动画产业的发展，不是单纯地发展某个产业形态，而是应该立足于整个文化产业的生态链中去思考发展的问题，与上下游相关产业相互联动起来。一部动画影像作品，决不能仅仅局限于它狭窄的形式领域，而应该扩充到与娱乐相关的所有行业中。只有这样，其原始开发成本才会降到最低，其利润空间才能无限扩展。只有产业链得到延伸，其文化创意环节才能被更充分地融入到产业形态中，提高产品的附加值。良好的盈利模式一般都建立在完备的产业链基础之上。如动漫产业，其产业链的过程是"漫画——动画——衍生产品——消费者"，具体来说，就是以形象授权为核心，通过不同层次的衍生产品构筑完善的产业链，获取利润。第一个层次是动画片本身的制作播映市场；第二个层次是动漫图书和音像制品市场；第三个层次是动漫形象所衍生的产品，包括服装、玩具、饮料、儿童用品、游乐园、主题公园等。现实情况表明，第二和第三层次比第一层次的收益周期要长，获利更大。据资料统计，美国迪士尼公司制作的动漫作品《狮子王》，投资 4500 万美元，到目前为止，播出环节收入已达 7.5 亿美元。更让人惊叹的是，其衍生产品的收入已经高达 20 亿美元。随着时间的推移，其播出环节的利润增长有限，但其衍生产品的收入将更加惊人。

作为针对动画文化领域的研究来说，其最终的目的仍旧是推动产业的内涵化发展。在时代背景下，依托文化产业迅猛发展的势头，把握机遇，发挥自身优势，奠定良好的产业基础，从而为文化研究提供更多有力的范本和经验，则是动画产业发展的文化指向。

二、融入文化消费

从文化消费的角度上看，中国文化消费，尤其是城市文化消费不断发生变化，尤其是在新兴消费渠道方面，呈现出多元化的消费趋向。“普通电视、电脑、手机等数字娱乐消费品普及率较高，而MP3、MP4、影碟机、数码相机和摄像机的居民分布也相对比较平衡，数字娱乐消费时代的到来，丰富了城市居民的消费形态，而数字化音乐、数字化影像则更新了消费者的消费观念。在调研中，城市居民中使用普通电视的比例达到76.2％，而电脑的使用率在城市居民中也达到了72.0％，手机的使用率更是达到了89.8％。这三项有大多数城市居民都在使用。同时，调查显示，63.4％的城市居民使用MP3，54.8％的城市居民使用影碟机，音响设备、数码设备和收音机分别为49.8％、46.6％和46.5％，都接近半数。”[①]这说明，在营造动画文化的消费氛围方面，消费市场本身发生了转向，这本身也推动着动画产品和服务的生产不断与高新技术相结合，与新兴媒介相结合，才能够不断适应文化消费需求的变化，而这同时也为动画产业的内容生产提出了更高的要求，如何在渠道、媒介、内容创作和消费习惯的博弈之间取得一种生态平衡，成为动画成长的关键。

与此同时，全球一体化不仅为传统行业发展提供新的机会，更使新兴行业迅速兴起和成长。近年来，随着我国综合国力的提高和文化领域开放步伐逐步加快，越来越多的文化产品和服务走向国际市场，传播中华文化，扩大国际影响，促进文化产业发展，取得了良好的社会效益和经济效益。但是也应看到，我国丰富的文化资源和广阔的文化市场未得到科学的开发利用，文化产品和服务出口数量仍然较少，市场竞争力相对较弱，文化在对外交往中的作用亟待加强。

从时代发展的要求上看，当前，金融危机席卷全球，在国际国内严重困难和严峻挑战下，中国一方面通过加大刺激和支持力度，进一步增强抵御国际金融危机冲击的能力，保持经济平稳较快发展。另一方面，将扩大内需作为保增长的根本途径，作为加快发展方式转变和结构调整的主攻方向。而为应对此次危机，中央和地方政府已经出台了总额高达数万亿元的经济刺激计划，以拉动内需，保持经济稳定增长，这对于文化消费必将产生极为深远的影响。动画产业作为金融危机背景下新的经济增长点，具有很大的发展空间，而了解动画文化需求现状，破解动画文化消费凸显出的瓶颈问题，是进一步提高动画产业抗击风险能力、逆势而上的关键。

---

① 范周：《中国城市文化消费解读》，《2009年中国文化产业发展报告》，社会科学文献出版社2009年版。

而从另一个角度看，经典化的研究是与学术的制度化密切相关的。经典化的文化研究早已经有其固定的边界和范式，有其独特的话语言说方式和方法论。但是有时候经典往往会遮蔽了对于非经典的注意，而"非经典"已经在当代文化语境中悄然崛起为一种不容忽视的力量，并且已经被纳入了文化研究体系。对于经典化的文化研究来说，研究经典就意味着施行隐蔽的"权力话语"，即把非经典的日常生活从我们的思考中驱逐出境。因此，动画文化研究应在现行机制下展开，即与大众文化相协调，保持自己独到的观念品格，用去经典化审视自身，用包容的心态对待丰富多彩的学术声音。

三、拓展思维空间

当文化的商品属性获得国家层面的真正认可时，文化产业开始从幕后走向前台，获得了迅速的发展。动画作为文化产业的重要组成部分，在文化产业不断发展的时代和声中，逐渐体现出产业经济学的重要意义，并且随着产业的扩张、朝阳产业本身的动力以及国家政策的有力支持，成为文化产业中成长性高、发展潜力大、个性特色突出的重要门类。

与国家机器下的动画形态表达相区别的是，在明确了动画的商品属性之后，所有动画产品的生产、流通与消费都要开始围绕"市场"来进行，这使得计划经济体制下的动画制作开始进行创作思维的转向，而针对具有动画消费能力的群体进行产业的调整，也是这一转向的主体行为。因此，很长一段时期内，中国动画作品的主要受众针对青少年从而产生了"低幼化"的创作倾向，主要内在原因就是没有完全进行思维的转变。"全龄动画"的消费理念，推动着许多发达国家动画产业在短时间内迅速扩张，不但成为国家发展的战略支柱产业，并且在文化输出中占据了无形的优势。

动画文化的研究，对于动画创作中思维方式的拓展是一种现实的需求和文化发展的需要。文化原本是一种精神产品，而非具体的物质。文化满足的是人类生存中的精神建构和需求，因此文化消费是人们消费行为的一种现象，是人类心理需求的外化表现。尽管动画是以幽默、夸张、假想作为表现的主要特征，尽管动画也存在着浓重的商业色彩，但就其文化品质而言，它所承载的依旧是创作人内在所追求的民族文化基因。可以说，动画影片如同一个宽阔的文化精神展示舞台，为人们揭示着各种文化风采与精髓。[①] 因此，动画文化的润色和渗透，不但将赋予

① 彭玲：《动画导论》，上海交通大学出版社 2007 年版，第 3 页。

角色灵魂和生命，而且对于动画本身的发展同样具有重要的意义。也只有植入了动画思维，消解了民族基因，融入了文化色彩，动画作品才能构筑出更广阔的思维空间和想象空间。

动画产业的兴起和发展，为整个文化产业发展提供新的思维空间，同时，文化也在与时俱进的过程中不断地变更着。如何让文化进一步转化为动画艺术的生产力，实现文化资源向动画产业的跨越，是动画文化研究的最终目的所在。动画的呈像形态对观众激起了强烈的真实感，创意的关键就在于抓住想象，使想象逻辑化。当现实与想象找到结合点，当理想和行动交相辉映，创意便应运而生。“我们每个人心中都会对地球以外的其他世界和其他生命产生一种想象。但是我们怎样才能和别人分享我们的幻想呢？有了卡通，这就像画出我们的梦境一样简单。”①在动画艺术家的心中，梦想通过动画的方式实现，思维观念的创新，使得“幻想”在某种程度上变成现实，而无论技术还是商业模式，首先需要的就是思维的创新，它来自于新的创意理念，即观念上的突破。对规则的大胆突破是商业模式创新道路上最富有挑战性的游戏。游戏规则的产生往往在于寻找观念上的蓝海。

四、关注版权生态

在动画产业发展的关键阶段，版权保护成为产业良性发展的有力保障，动画的良性运转与版权保护有天然不可割裂的关系。同时版权保护会对动画产业发展，尤其是版权授权及其方式带来深刻的影响。

以往，由于版权保护不力，中国许多企业无法在“形象授权”的道路上走得更远，随之而来的就是产业链条延伸不畅通，由此造成不良循环，使文化企业遭受盗版阵痛。盗版之痛反映出严重的地方保护主义以及现行法律法规对制假售假者打击力度不够等问题。版权的作用正是在于通过有限的权利垄断，达到知识资源共享与文化、科技进步的目的，从而避免重复研究、资源浪费。与此同时，培养具有创新能力、具有知识产权观念的创新性人才，加大对自主科研成果的激励与奖励机制，营造尊重知识、尊重人才的良好环境，为文化产业发展提供了良好的产业生态。瞬息万变的文化发展局面需要与时俱进的版权制度。因此，版权保护制度既要审时度势，关注中国版权的国际化原则；也要维护国际化中的民族利益，因地制宜进行中国版权战略的具体调整，以适应不同阶段经济发展的需要，真正从根本上给行业发展提供一个平台，给产业升级提供一个有效的空间和保障。

---

① 斯蒂芬·维诗罗：《数码卡通艺术》，上海人民美术出版社 2004 年版，第 96 页。

动画文化的解读与研究，其目的是为了推动动画产业的繁荣。动画产业在文化底蕴的扶持之下，在为转变经济增长方式提供新的战略选择的同时，其产业本身将面临增长方式的战略性转移，以版权为核心的动画产业和其他创意产业一样，将成为文化产业发展的主流和文化产业综合竞争力强弱的标志。如何在动画文化体系的建构中将“版权”提上日程，是动画文化研究要解决的问题之一。动画产业与版权产业、内容产业、体验产业、文化贸易产业等有着十分密切的生态关系，我们应该在新的文化背景下，依靠人的灵感和想象力，借助知识产权，产生高附加值产品，创造财富和就业潜力，形成创意性知识密集型新兴产业集群，打造完整的产业链条。创意的表达形式，只有通过版权固定下来才能进行产权的交易和转让，进而在消费和转让的基础上才能进行复制和传播，所以动画产业链建立的过程就是版权交易的过程。动画企业通过对自主拥有的版权作品的开发、应用和交易，来实现版权财产权的转换，并由此获得利润。所以版权市场价值的体现是动画企业能够取得盈利的唯一途径，版权成果的开发使用是动画产业能够存在的基础。

随着中国改革逐渐步入深水区，版权保护将进一步成为产业良性发展的有力保障。随着版权制度的不断完善，以“形象授权”为核心、充分发挥动画文化传播力的动画产业价值链建设将进一步向广度和深度扩展，依托版权的无形贷款抵押将得到广泛普及，从而改变目前动画发展中的中小企业主要依赖成本高、纠纷多的民间融资的现状。

五、注入人文关怀

在动画文化现象的归类与总结中，我们不难看到动画作品里文化的力量。当我们将动画产业的发展作为一项国家战略进行推进时，我们一方面看到动画作为软实力，在文化辐射力和影响力方面具有较大的扩展潜力，另一方面，我们也看到，动画产业的发展逐渐成为一种政府行为，动画作品承载了许多超越其本身性质的社会意义。我们深知，中国动画的下一步发展必将经历一个理性回归与文化自觉的过程，文化现象的探索与提炼，或许是进行动画创作的一个新视角。经典动画作品为我们不断留下文化之重的深刻体会，在这些意象与意义里，我们需要思索动画文化浸润融合的路径。

费孝通先生曾在《反思 · 对话 · 文化自觉》一文指出：“当代中国文化必须经过文化自觉的艰巨过程，才能在这个已经形成中的多元文化的世界里确立自己的位置，经过自主的适应，和其他文化一起，取长补短，共同建立一个有共同认可的

基本秩序和一套各种文化能和平共处、各舒所长、联手发展的共处守则。”只有正确认识文化绵延的力量，才能够找到中国动画的症结，从文化中汲取蜕变的力量，成为中国动画下一轮复兴的血液。由此一来，动画文化研究任重而道远，而将文化的自觉与创作的自觉融合在一起愈发显得迫切。

任何一种文化的研究最终都要承担起其现实责任来，包括动画文化。动画文化相对于其他文化还有许多特殊性，例如在我国，其受众主要以未成年人为主，需要承载更多的社会责任来对未成年人负责。另外，面对当今世界几大动画输出国，如何在接受异国文化的过程中不被同化而保持我们自己的传统民族文化，如何确立自身的文化认同，甚至在当今这个文化至上的时代，文化的人性基础应当如何呈现自身，都是动画文化研究应当解决的。动画文化研究绝不仅仅是在文化研究热潮中一项应景式的时髦研究，也不仅仅是一个转瞬即逝的文化现象，而是需要长期的摸索，与经验相结合，从而最终从文化幻象中回到现实世界，促进动画生产。

对于今天的社会文化生态来说，浮躁、空虚、迷惘以及巨大的压力，让现代人的生存空间常常充满了无助的绝望。在这样的生存境遇里，人们更渴望通过观影找到精神的鸦片，以此慰藉疲惫的心灵，这便是艺术作品中人文关怀的重要价值所在。不管是从题材、内容还是立意上，那些对大众真实生存状况的本质给予关注，对生命的尊严予以肯定，对人生的价值进行弘扬的作品，自然能够让人们从情感上产生依赖和认同，这也是为什么许多动画作品尽管笔触宁静，却能够直指人们的心底。

第二章

开放的系统：动画文化本体探索

在动画电影《魔女宅急便》中,魔女琪琪坐在魔法扫帚上徜徉于天空,那种飞翔的感觉,让没有魔法的芸芸众生们艳羡。在动画电影《龙猫》中,乘坐龙猫巴士,飞跑在山川河流之上,在黄晕灯光照射出的光柱里面找寻家的方向,让已经无法邂逅龙猫的成年人艳羡。在电视动画《机器猫》中,所有的孩子和成人无论何时,无论是不是相信真的有叮当的百宝袋,都会在心底里渴望得到所有想要的事物,穿越时空找寻失落的遗梦。动画触角延伸的方向,覆盖着想象所能到达的每一片土地,在这样一个开放的系统中,动画本身,充满了张力。

第一节 动画的回眸与展望

一百年,对于一个人的生命来说,是一个漫长的时期,对于几代人的梦想来说,承载着漫长的期待,对于动画的历史来说,如椽的巨笔刚刚开始谱写富有生命力的篇章。在一个世纪的时间里,动画开始作为具有广泛影响力和感染力的艺术方式,走入人们的生活,通过吸纳不同艺术门类的文化精华,撷取高新技术的曙光,萃取理想憧憬中的真实与幻境,不断地创造精神财富与物质财富,以生生不息的力量传递着梦想,传递着美丽。

一、百年动画彰显文化品格

有人说,动画是一个古老的梦想。当人们惊奇于它奇妙的幻象并开始为之倾倒的时候,离那场浩浩荡荡的工业革命已经有一个多世纪了。其实早在距今二到三万年的旧石器时代,人们便开始了展现运动的艺术尝试。西班牙北部阿尔塔米拉洞穴中,人们发现了许多以颜料绘制的诸如野牛、野猪和鹿等动物,其中,有一只野猪,被重复绘制的尾巴和腿使之产生了犹如奔跑的动感。这被公认为最早的"动画现象"。而在两千年前的埃及的墙饰上,两个摔跤手的连续分解动作,清晰准确,过程完整,几近"原画"的水准。极力捕获运动是许多人类艺术努力探索的一个普遍的主题。

后来的"手影游戏"、"走马灯"、"手翻书"以及我国民间的"皮影戏"都是人们在探索连续运动的画面上所作出的努力。19 世纪 20 年代"视觉暂留现象"的发现,揭示了连续分解的动作在快速闪现时产生连续运动影像的原理。法国的电影史界把 1887 年 8 月 30 日定为动画的诞生日,因为那一天是法国光学家兼画家 E·雷诺的光学影戏机获专利的日子。从 1892 年 10 月 28 日开始,在巴黎蜡像馆开设"光学剧场"放映"光学影戏剧"的雷诺,以《一杯可口的啤酒》、《更衣室旁》和《炉边偶梦》等影片,为历史留下了永恒的记忆。美国人斯图尔特·勃莱克顿拍摄于 1906 年的《一张滑稽面孔的幽默姿态》以动画胶片电影的视觉震撼成为世界电影史上的里程碑。而那部叫做《幻影集》的动画,诞生于 20 世纪初。"幻"和"影"精妙地概括了这部动画的特点。这是一部形状变幻的动画,变化由人物的头像开始,逐渐变成一个舞女,随后又变成各种不同的人物,由于视觉表现力和动画的自由创造精神,爱米尔·科尔也因此被誉为"现代动画之父"。文明,赋予了动画生命,

而文化的恒久向前，则使其生命力俨然当年那场势不可挡的工业革命，逐渐鲜活起来。“幻影”如同时间的流转和宇宙的周期，在旋转之中彰显了它的生命，并且，它杂糅了19世纪法国流行戏剧中的创造性和无穷潜力，预言了“创造性”作为动画文化生命精髓之重要性的神话。到了1909年，美国人温莎·麦凯拍摄出真人与动画结合的短片《恐龙葛蒂》，成为第一部电影院排出固定档期放映的动画作品。1915年，美国人麦克斯·弗莱士发明了“转描机”，可以将真人电影中的动作如实地转描在赛璐珞片或者动画纸上，然后再进行动画创作，这使得动画制作手段又前进了一步。①

从此以后的一百年里，数不清的卡通形象深入人心，经典的角色带给人们长久的愉悦。1919年诞生于美国的菲力猫成为美国连续10年最受欢迎的动画明星，这也是首个成为电影开发商品的动画角色，以它的造型出现的各种玩具、文具等产品开始畅销，一种以儿童为主要对象的全新的动画片营销模式也由此建立起来。② 1928年，这一年不仅对于世界动画史，而且对于整个人类历史都具有开创性的意义。这一年，诞生于迪士尼笔下的那只叫做米奇的老鼠至今仍然活跃在人们的记忆里，并随着时代的变迁不断在形象上推陈出新。闪烁着星光的城堡和简化了的米奇头像成为迪士尼的标志性符号，一个通行世界的文化符号，不同国家的人们都会向往那座城堡里的童话影像；而那个随着电视剧而走红，成为世界性流行符号的“辛普森一家”，用他们的荒诞经历讽刺了当代美国的社会生活和文化，春田镇的那个令人头疼的男孩也被推到了潮流的最前沿，从此诞生了“春田镇的坏男孩”的注册商标；出生于1978年6月19日意大利餐厅厨房里的那只好吃、自私、贪婪、市侩的加菲猫，以前所未有的人性化成为银屏经典，他喜欢的意大利面和啤啤熊Poky亦一度为人们所喜爱；早已过完了50岁生日的史努比以他的多愁善感、善解人意和惯有的冷静深入人心；那只系着红丝带的小白猫Kitty被全世界的姑娘所喜爱，如今，二十年过去了，Kitty早已成为经典符号铭刻于诸多的商品之上，以这只圆脸卡通猫为主题的产品，下至服饰、文具和装饰物，上至电子产品、家居品和汽车，这一品牌的无形资产也随着动画文化的延伸而不断增值。虽然每一个时代对美的认识和理解可能会有所不同，但这也足以见证真正的经典永恒的生命力。

当计算机数码技术走向历史前台时，动画又敏锐地捕到了新技术的曙光，数字媒体技术丰富了动画影像表达的领域，也让人们梦想视觉化的过程更加便捷迅

① 颜慧、索亚斌：《中国动画电影史》，中国电影出版社2005年版，第7页。

② 同上，第7页。

速。当上个世纪60年代末，动画艺术家们开始了与电脑工程师合作的进程后，动画艺术与高科技联姻的步伐便一发而不可收了。1995年的《玩具总动员》开创了电脑动画的全新时代，在人们视觉狂欢的背后则是整部影片长达9年的技术创新，这也充分说明了动画艺术探索的艰辛。在随后的电脑动画发展史上，跳跃的票房数字表征了人们对于视觉盛宴的狂热。2001年，《怪物公司》上映并且在9天内获得一亿美元票房，两年后，《海底总动员》不仅以近四亿美元票房雄踞年度北美票房榜榜首，而且“水蓝色记忆”为那个夏天留下了厚重的一笔。而这之中最大的赢家皮克斯公司也逐渐进行自我超越的阶段，超越以往CG动画“以技术挂帅”的原始阶段，进入到以内容题材的升华和剧情的内在意义为核心的动画制作模式。这种将天马行空的想象力加上出神入化的电脑CG技术再结合传统的人性理念的制作方式，让梦想得到了最大限度的释放。

随后，美国和日本的动画几乎成为了动画产业的代名词，似乎一提及动画，脑海中闪过的便是迪士尼，便是日本卡通。至此在这两个国家，动画已经俨然成为了一种“无烟工业”。美国动画和日本动画在几十年间塑造了大量令我们熟悉的卡通形象，同样可以作为电影艺术的动画，给我们的成长带来了无穷的影响。美国动画片经过长期的发展，形成鲜明的特点。它以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味；多以大团圆结局，悲剧性的影片很少，努力迎合广大观众的心理需求；并且善于塑造典型，推出动画明星，从1909年的恐龙葛蒂到本世纪的怪物史莱克，美国为世界动画艺术宝库推出了难以计数的具有各种造型和各种鲜明性格的为全世界人们熟知和喜爱的动画明星，这是任何一个国家都难以与之比肩的。美国动画片在世界动画史上占有重要的地位，它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。日本动画相对于美国动画资金投入较少，动作刻画和人物表情通常也不如美国动画那般细腻，但是日本动画之所以风靡，与它们的发行渠道有很大的关系。日本动画有一条独特而完整的产业链，良好的投资回报、宽松的文化氛围、繁荣的漫画产业、完善的知识产权保护制度是日本动漫成熟的标志。他们通常先推出漫画版，取得成功后会转为成本相对较高的剧场版，然后再推出相关的衍生物和周边产品，以此形成良性循环，这样也拥有了许多活跃了很多年的动画明星。在产业开发上，日本动画注重动画产品和动画服务的横向演绎与纵向演绎结合。在产品的横向演绎上，像日本的著名漫画《铁臂阿童木》，其衍生产品涉及玩具、文具、生活用品、食品和餐具等多种门类。而《机器猫》的横向演绎历史经历了近半个世纪的时间，《机器猫》从1969年开始在小学馆的《学年志》上连载，至今漫画单行本总销量已经超过1亿册。10年后根据漫画改编的《机

器猫》动画片第一次在日本朝日电视台播放，至今已经超过 600 集。在专注于塑造动画品牌、实现文化价值的纵向演绎上，日本动画更加侧重于对专利、商标及相关产品的开发，不断挖掘产品本身的商业价值进而传递文化价值。同时，相对于美国动画，日本 TV 版的动画居多，适合低龄儿童的有《机器猫》、《樱桃小丸子》，再大一点的有《圣斗士》、《七龙珠》，青少年会对《浪客剑心》、《太空堡垒》等等乐此不疲，而后就可以看看《EVA》、《橙路》、《高达》、《相聚一刻》抑或是《剑风传奇》。而韩国动画在网络领域的异军突起也留给了人们思索的空间。韩国从网络着手，先开发网络游戏，随后再推出相关的衍生产品，甚至根据游戏角色重新创作漫画和动画作品。通过这样一条新路，使韩国的动漫产业迅速发展起来，从原先的外来加工一跃成为世界第三动画大国。因此，与"流氓兔"等网络动画形象一同引人注目的，是韩国政府对于文化产业的鼎力支持。而在欧洲，试验动画的发展传递着古老国家的艺术复兴之声。欧洲的动画家几乎将动画片中画面和音效之间的配合发挥到了极致，这些有益的尝试与探索，极大地丰富了动画片的表现手法，对动画艺术的发展进步起到了推动作用。第二次世界大战的爆发给了欧洲动画业一次繁荣发展的机会。由于大战的影响，原本连成一片的世界卡通市场被分割成了若干块，客观上刺激了各国卡通业的独立发展。同时，因为许多国家的政府都把动画片作为战争动员和宣传的重要手段，所以开始出现了以政府投资来扶植本国动画业发展的局面。

上世纪末，迪士尼又将第三部幻想曲——《幻想曲 2000》搬上银幕，那些变幻无穷的造型与音乐完美地结合，经典的迪士尼故事和精湛的画面，犹如一次视听世界的旅游，《幻想曲》"成为主流电影中最富有创新性的作品，其震撼力已经持续了半个世纪，同时它创造了迪士尼有史以来最富于视觉冲击力和博采众长的动画艺术。"迪士尼的动画艺术家们沉浸在音乐中，在想象的天空展开创造的羽翼。在《幻想曲》中仍旧存在《幻影集》的影子，动画电影人还在重复着"魔术师"的角色。当电影艺术家致力于"让电影和戏剧离婚"时，迪士尼的《幻想曲》也完成了动画抛弃"文学"这根拐杖而与其他门类的艺术紧密结合的过程。随着香港迪士尼乐园开园和上海迪士尼的破土动工，它们让动画世界里的这支幻想曲继续鸣奏在这些光影纷杂的大都市里，并把梦想以一种让人难以戒除的方式渗透在人们的生活中。从《幻影集》到《幻想曲》，一百年的时间里，动画已经从一个襁褓中的婴儿逐步成长起来，有了自己的语言，自己的文化，并且衍生出许多新的兄弟姐妹，让人们的视听世界因此丰富多彩起来，并润色了人们的生活。像语言和文字一样，动画已经成为一种形式，一种永远也不会泯灭的形式，伴随着一代代人的成长而愈加成熟。

与此同时,非主流的动画也形成了自己的特色,它们就像来自异域殊方的一束鲜花。捷克、加拿大、俄罗斯、意大利、波兰等国家的动画艺术家以优雅的画面,悉心的探索,创造出具有浓郁风格的艺术短片、个人电影和试验短片。他们以自己对艺术的理解和对世界的感知,创造出许多反映人性的伟大和世界的百态的作品,他们认为动画电影不仅仅是讲述简单的故事,而是要呈现人类生活的丰富内涵。在他们沉默寡言的世界里,有对童心的理解和对成人世界的黑色幽默。这些作品以思想内涵的深邃和流光叠影的曼妙,创造了一个商业之外的桃源。

欧洲的先锋漫画在"美式卡通"成为一股全球性潮流的时代中已形成了自己的风格,在迪士尼成功的辉煌中,欧洲的艺术家们开始了自己的探索。埃里西在1934年到1937年先后完成了200多套作品,这也就是著名的《父与子》系列漫画。在法西斯横行欧洲的岁月里,这套被后人称作"人性的绿洲"的著名作品,用温情的微讽和黑色幽默的笔调,成为了德国人民面对残酷现实生活时美好的心灵慰藉和人性关怀的港湾。因而《父与子》被誉为德国幽默的象征,其声望很快就跨出了国界。1929年,比利时漫画家埃尔热开始创作《丁丁历险记》系列。评论界普遍认为,丁丁系列的成功应该归结为作者对于将故事主线和真实背景有机结合的充分重视,因此埃尔热也被称为是"漫画新闻记者"。不管怎样,由于融合了纪实风格和幽默风趣的创作元素,丁丁系列成为了漫画史上最杰出的作品之一,埃尔热也因此而步入了漫画大师的行列。欧洲的先锋漫画带给世界一股不容忽视的特立独行的文化力量。

中国动画诞生于1926年,在80多年的时间里,几代中国动画人不断进行开创性尝试,创造出许多辉煌,"中国学派"一度成为中国动画的标杆性成果。在反映民族生活和民族心理、体现民族的生活方式和思维方式、继承中国艺术传统和精神、借鉴民族文化遗产、探索如何与电影等现代艺术相结合的过程中,中国的动画片逐渐形成自己的独特风格,鲜明的民族特色以及与众不同的艺术表现手法,使中国学派成为世界动画史上不可抹去的一笔。这一笔所写下的辉煌是老一辈中国美术家和动画艺术家励精图治探索的结果。今天距离"中国学派"已经有几十年的历史了,作为世界动画史上的奇葩,那些沾染着露水的荷花,夏日午后从悠扬的笛声中走来的牧童,女孩抱着受伤的小鹿倾听泉水叮咚,浓墨重彩,意境悠远,在晕开的墨迹中,展示着中华文化独到的风景线。

二、经典形象折射产业历程

动画文化通过动画角色进行阐释。经典形象构成了动画文化诠释的重镇。

它们不仅仅使动画作品本身成为经典，同时也以多元化的方式进行文化扩张与产业扩展，为动画产业创造着财富的源泉。美国动画以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，做到了雅俗共赏。动画形象个性鲜明，适合绝大多数观众的审美口味；日本对动画文化的重视与开发由来已久，各种经典动画形象层出不穷，在广度和深度上都不断创新；韩国动画形象生动，在画面上对主要人物精心塑造，对辅助人物细致刻描，并依据互联网，对动画市场进行了洗牌式的宣传，这些都成为其动画产业成功的密码。

在动画艺术史上，无数经典形象让人们难以忘怀。如果探寻它们历久弥新的创意密码，会发现每一个经典形象的背后，或许都是一种产业模式的代表，它们所洋溢的生命价值观，它们所标榜的生活理念，以鲜活的方式渲染了精彩。例如，已经诞生了半个多世纪的“蓝精灵”，经历着从二维形象到三维形象的转变，以不同的产品形态给人们的生活留下难以磨灭的印记。其实早在 1958 年，比利时漫画家皮埃尔就创造了这一艺术形象，一经推出就受到比利时民众的广泛欢迎。上世纪 60 年代《蓝精灵》系列漫画在比利时出版，随后在 80 年代由美国动画公司重新制作的《蓝精灵》动画片开始登陆美国电视台，并引发收视狂潮。蓝精灵也随着制作地的变化，从一个欧洲形象变成了一个国际形象。而蓝精灵带动起来的产业规模已经达到了 40 亿美元左右。在《蓝精灵》的产业范本中，可以看到，“蓝精灵”的故事充满了善良和爱。正派角色个性各异，反派角色则坏得可爱。即便格格巫从来没放弃过用“蓝精灵”做汤料的念头，但整个故事也没有出现过一方将另一方毁灭的场面。相反，当格格巫日渐衰老已见朽态时，“蓝精灵”给他喝下青春泉，重新焕发了格格巫的生命活力……“我想这就是‘蓝精灵’的精神，它与西方文化中的宽容、博爱是融会贯通的。”蓝精灵故事的创作者库里佛一语道破关键之处。以“博爱”作为文化的桥梁，《蓝精灵》做到了。

《丁丁历险记》是比利时著名漫画家埃尔热创作的一部系列漫画，80 年来一直风靡世界。作为《丁丁历险记》的主角，丁丁这个机智、勇敢、充满正义感的漫画形象也为人们所熟知。据外国媒体报道，在非洲的刚果，丁丁形象同样风靡，手工艺人们通过制作“丁丁”木制玩偶，甚至带动了当地这一产业的兴盛。作为生产动漫衍生品的玩具制作业，因为动漫形象火爆而有了崭新的发展空间。据国外相关人士介绍，因为关于丁丁的书大多以法文出版，所以法国是丁丁产品的最大市场，约占 80%。但在法国之外，中国、日本等亚洲国家也已成为“丁丁”的重点推广地区。而举办展览是比较常用，也是比较有效的方法。为了防止制造商盗版生产，推广公司会将挂着丁丁招牌的各种商品进行编号，采取限量销售的方式，这也不失为一种良策。

《鼹鼠的故事》是捷克脍炙人口的经典动画。该动画承袭了捷克经典儿童文学的写实传统,同时又兼具幽默、夸张和抒情的优雅风格,洋溢着快乐的生命意趣,半个世纪以来已成为世界图书圣殿中的瑰宝,用独特的文化力量影响了几代读者。据报道,《鼹鼠的故事》在人口只有一千万的捷克销量达五百五十万册,为捷克最畅销的图画书,目前已在全球15个以上国家出版,其中包括芬兰、丹麦、挪威、德国、匈牙利、波兰、美国、俄罗斯、拉脱维亚、立陶宛、韩国、日本等,有四十余种语言版本,是畅销全球、脍炙人口的传世经典,以这部动画为代表,捷克动漫产业在浓厚的艺术气息中实现了产业的飞跃。

《小鸡快跑》和《超级无敌掌门狗》这两部粘土动画电影则以特殊的英国风格,轻松幽默的人物刻画,精致的拍摄品质著称,因此此系列动画一推出,即成为全球注目的焦点,在票房上自然也取得了不错的成绩。在文化影响力上,"酷狗"成为英国文化的重要代表。在英国,80%的人都认得它,还因此被英国旅游指南评定为游客不可不认识的英国人物之一。英国动漫产业在欧洲快速发展很大一部分原因是它在发展中形成了自己特有的模式:学院中教学与制作的互助,各种基金支持,欧洲和英国本土各类动画奖项的鼓励以及电视广告起到的推动作用。曾经在票房上取得卓越成绩的《酷狗宝贝:人兔的诅咒》、《小鸡快跑》等优秀的动画电影正是这种发展模式的验证。许多国家正在努力开拓自己的动画产业,英国的这一成功经验确实值得借鉴。

《巴巴爸爸》则以别样的德国式幽默诠释着动漫作品跨文化传播的力量。《巴巴爸爸》是法国的一部系列连环画,首次发表于1970年。联邦德国将它改编成动画片后,1981年在美国首播,立刻风靡全世界。"巴巴爸爸"在法语中的意思是"爷爷的胡须",而松软的像胡须的棉花糖也叫做"巴巴爸爸"。巴巴爸爸和他的儿女们的卡通形象历经三十多年,仍旧能够给人们带来欢乐和回忆,这说明,德国动画以其特有的幽默方式赢得了广泛的受众。据报道,自1997年以来,德国每年只制作大约三部动画电影。"但是本土电影市场每年至少可以消化七至十部德国影片,而且这些影片可以帮助国内的动画工作室留住创造性人才,令其进行持续的创作,而三部电影并不足以使这些工作室全效运转。因此,所有电影厂商也都会同时制作电视剧"。而"德国的动画工作室也是其他欧洲国家所热心追求的合作伙伴"。德国私人传媒基金也早就发现了动画电影和系列剧有利可图,因为它们的上架期较长,而且可以广泛利用辅助设施,这也是德国动画产业能够成长起来的原因之一。

1928年11月18日,动画明星米奇诞生于美国。以米老鼠为开端的迪士尼事业,一度成为美国动画鼎盛的符号,迪士尼开始在世界动画影坛上独树一帜。在

八十多年的事业开拓中，迪士尼从签订与文具公司的协议，授权将米老鼠印在学校的写字板上开始，逐渐形成了开发衍生产品的产业模式，这就是今天的迪士尼消费品部。动画经典形象的塑造，是动漫产业盈利的关键。今天我们走在琳琅满目的商场里，总是会碰到米奇的专卖店。文具、服装和生活用品上，无一不留下了米奇和它朋友们的形象印记。为这个可爱的形象埋单已经成为许多人选择米奇衍生产品的理由，米奇所标榜的快乐、独立的性格，带给了太多人快乐的童年。

日本动画形象凯蒂猫的塑造同样如此。凯蒂猫是日本三丽欧公司推出的动漫形象，性格温顺，深受女孩子喜爱。2004 年，麦当劳公司正式在餐厅推出了迷你 Hello Kitty 挂饰，不同的色彩搭配，立刻受到了消费者的肯定。在台湾，由于麦当劳推出的迷你 Hello Kitty 很抢手，能否为对方购买一套 Hello Kitty 甚至成了情侣们判断对方是否爱自己的标志。而收藏凯蒂猫也成为一种时尚。据称，紫色的凯蒂猫只有在日本的北海道才能买得到，这让许多收藏爱好者驱车前往，也带动了当地旅游业的发展。

诞生于 1950 年的史努比通过报纸、期刊、图书、表演艺术、动画播映、玩具等与世界千百万人成为了好朋友。史努比通过漫画出版和电视播映进行传播，这样的形象授权模式带给史努比的创作者查理·舒兹先生庞大财富的不是“稿费”，而是“动画品牌授权”。芭比娃娃则是品牌金字塔经营模式最成功的演绎者。通过不断推出高、中、低各个档次的产品，从而形成产品金字塔，低端产品靠薄利多销赚取利润，高端产品靠精益求精获取超额利润。多年来，除了 11 寸半的身高和曲线玲珑的身段，芭比的样貌、种族、发型、服装等经历了千变万化，为了满足各种小配饰的变换而进行的开支远远大于一个芭比娃娃本身的价钱。目前世界上 140 个国家有芭比的踪影，每年营业额超过 19 亿美元。

回顾中国动画 80 多年的历史，尽管有无数动人的形象和故事，但是中国动漫产业却一直步履维艰。或许法国卡斯特曼出版社社长路易的一番话能够给我们以启发。路易认为，“出版在欧洲文化市场占有很大份额，而这其中 37%都是漫画作品，7—77 岁的人群都是它们的读者。漫画不仅属于孩子，也属于成人，应当有更多为他们（成人）创作的作品；图书出版分类时不要把漫画只放在儿童书架上，也要使之成为成人读物；政府与媒体要大力宣传漫画，让读者了解其丰富的文化内涵；与日韩漫画相比，中国漫画技法、绘画功底深厚，但讲故事与编辑的能力却与之不成比例；中国漫画要保持自己的风格，不要追求模仿，要形成有中国特色的作者群。”

三、新时期动画期待文化超越

“艺术家不会像不懂艺术的人所主张的那样，毫无思想地模仿每一叶绿草，而是在修长的根茎和细曲的弯叶的相互映衬中，懂得了如何把优雅和高贵结合起来，如何以力量来增强优美，结果将是高雅。”画家惠勒斯领悟自然去激发灵感和创造力的做法让英国学者在《灵感的剖析》中这样说。如果一定要找到创造力的来源的话，除了生活和生生不息的身旁的世界，还有什么可以带给你无尽的灵感呢？大千世界以其无所不能和无限的包容性，让艺术家的思想熠熠生辉，“在粉蝶那带有雅致橙色斑点的柠檬色翅膀上，他看到了带有橘黄色细长立柱的富丽堂皇的金色仙宫；他由此学会了在墙壁上如何用柔和的黄色调画出优美的图形，并用深暗的底色来加以衬托。”这些来自大千世界的优美的颜色被艺术家抽取并按照自己的意图自由地组合，这也许就是灵感和创作的来源。

目前许多中国的动画片一味追求“民族化”、“本土化”，总是从历史故事、神话故事中取材，然而“神话”并不是全部的中华文明。迪士尼动画片《花木兰》的成功至少可以说明，中国文化的“美国化”使文化更好地被大部分人所接受，当然也包括中国观众。这一过程形成了文化转换的过程——“不同的文化相遇时，一种文化被另一种文化吸收、改造、更新成为新的文化形式的过程，其中涉及原文化内容或文化形式的改变，是目的性很强的一个渐变过程。”[①]文化转换的结果是生成文化化合物，它不仅仅是优势文化与弱势文化的相加，更是产生了化合反应，生成了跨文化的新文本，具有“$1+1>2$”的效果。就影片《花木兰》来讲，它的创作原则就是“给影片加入足够的异域文化元素来表达一种独特的文化体验”。这种独特的文化体验就是 $1+1>2$ 的效果。《花木兰》虽然是美国文化模式，但它在文化转换过程中却重构了中国化的神韵和情境：木兰婚嫁考试时长裙长衫的典型中国美女形象；长城、石窟、灯节、媒婆、火炮等中国文化符号的使用；古筝、二胡等民族音乐的演奏；再加上本片充分吸收了中国美术的风格，许多片段如出征匈奴前的一段，都具有国画和水墨画的特点。[②] 对迪士尼来说，美国化之后的故事是否偏离原著并不重要，重要的是它是否吸引观众。但是，迪士尼仍然希望《花木兰》保留一定的中国风味，因此，在被去情境化之后，这个故事又被放在中国的文化背景中重新加以情境化，将两种文化进行了融合，中国的故事融合了美国式的幽默，而非

① 刘来：《从电影〈花木兰〉谈文化转换理论：文化全球化与本土化》，《电影艺术》2001年第2期，第117页。

② 刑丹：《全球化坚守与本土化繁荣》，《河北大学学报》2004年第2期，第119页。

简单的"拿来主义"。而"对异域文化(弱势文化)的充分利用和吸收始终是使迪士尼文化(优势文化)转化成全球性文化的传统步骤。改自莎士比亚悲剧《哈姆雷特》的《狮子王》让我们领略到非洲草原的辽阔;改自《天方夜谭》的《阿拉丁》具有浓郁的阿拉伯民俗;取自埃及民间传说的《埃及王子》和希腊神话的《大力神》洋溢着神秘的异域气息……"[①]再例如,"对于日本以外的读者来说,漫画意味着什么?"保罗·格拉维特在他的《日本漫画60年》中诘问,"令人惊奇的是,与家用电子产品和汽车不同,漫画从创意、构图,到故事,完全是一种针对日本本土的文化产品。"也可以说,1995年的《玩具总动员》是美国文化的一次成功输出。影片中的两个主角胡迪和巴斯光年,一个是牛仔,这自不必说,牛仔几乎已经成了美国文化的一个代言,在诸多人心目中,牛仔就等于美国;一个是太空人,美国人始终有着浓厚的太空情结,这和他们第一次登上月球且航天技术始终领先于世界有关。胡迪和巴斯光年代表着美国的"传统"文化和现代文明,用这两个最代表美国的形象来作为动画片的主角,并最终被世界接受,可以算是美国文化的一次成功输出。

由此我们可以看出,未来我们要坚定本民族的文化立场,坚持表现中华民族的生活特色、民族习惯、审美方式、语言思维、心理结构等内容,必须在文化精神、文化本体的认同方面确立坚定的本土意识,不要为了满足西方人猎奇的审美需求而歪曲民风民俗和民族精神,或搬用西方的模式来硬套中国文化的内容,在这些方面仍旧面临着一场攻坚战。灵感的超越和精神的升华才是动画文化的真谛。

动画的多元化发展,让我们生活的空间多了一些小小的港湾,从中,一些抽象的和学术性的东西可能变得更加形象和易于被大众解读;可能把一些不容易用可视化手段实现的东西通过图形语言和影视语言,用简单的动画表现出来;也会让我们用更微型的载体去体验更刺激的游戏,更重要的是,我们在这个小小的港湾里,找到了一块心灵的慰藉地。德国著名的电影理论家克拉考尔在论及电影作为视觉媒体时说,人们有着再现现实的永恒冲动。而动画则把"再现现实"升华到"超越现实"。现代传播科技构筑了张扬动画文化的媒体平台,让心灵得以自由地放飞,想象力有多远,心灵便会跟随多远。

回顾人类文化的历史,任何一种新的文化方式的兴起,均不自觉地包含着想象力和技术这两种必然因素。作为艺术的动画,不可避免地受到这两个方面的影响。而动画原本就是一个庞杂而开放的文化系统,在不断的发展中,以其海纳百川体现着两种文化的合作、对话。广义的动画在范畴上把艺术与科学两种人类文化体系中至为复杂的创造形式置于社会文化系统前沿,"大文化"概念是开放的系

① 刑丹:《全球化坚守与本土化繁荣》,《河北大学学报》2004年第2期,第119页。

统的前提,在动画海阔天空的世界里,它已经不再是一种单一的纯粹文化的艺术形态,灵感、理性、灵与性的结合将使传统的动画观念受到冲击,生活方式、思维方式、伦理道德规范、艺术模式、技术手段的变化在观念与技术方面改写着动画文化。

第二节　动画文化的本体探索

在百年动画发展历程中,我们总能找到一些共性,那些存留在历史档案或者几代人共同记忆里的动画,或者引领了一个时代的到来,或是以文化的力量影响着一代人。无数的动画作品支撑起动画发展的历史,在动画的优秀作品组成一道亮丽的风景时,对于风景的记录或者关于这道风景的研究却常常与她的美丽和繁盛显得不相协调。动画研究的相对滞后,以及如何在理论研究和动画实践中促进和提高中国动画的国际影响力、受众普及率,如何以理论为先导,推动动画繁荣,促进动画思维意识主流化,既是摆在我们面前需要思考和探索的重大命题,也是动画人必须承担的责任。

一、动画的文化宣言

文化之于动画的意义,更多的是一种无形的力量。这种力量自始至终会伴随着动画的成长,然而,这种力量却需要时间去发掘,需要时间去改写和珍视,更需要时间去打磨得更加强大,这就是文化的软力量。

(一)承担一份责任

中国动画八十多年的历程中,诞生了无以计数的动画电影、电视动画片和动画短片,其中不乏优秀的、经典的作品,或者成为一个时期的象征,或者成为一个时代的绝唱,抑或成为一代人童年永远的回忆。伴随动画片成长的一代代人在历史的潮流或者时光的罅隙中依旧常常提及这些经典。

一方面,传统动画的世界观满足了人们对梦想的向往,使人们在复杂凌乱的社会中找到了一片纯净的天空,他们把这片难得的净土当做心灵的栖息地,放飞现实生活中无法实现的理想。同时,许多动画是社会现实的折射,在温情的幽默中微讽社会,含而不露,映射出日常生活的百科,同时制造黑色幽默,在成人的世界里注入对人间百态的关注,人世温情、辛辣和生活的艰辛只有通过这种手段才

可以得到诠释，动画因而也是受政治和舆论限制最小的艺术形式。

另一方面，网络广告走入了"明黄一代"的生活中。网络对现代经济生活带来的根本影响就是直接性的商业模式。网络广告不仅成为生产者和消费者之间沟通的桥梁，而且这种互动式的方式给网络广告带来了较强的竞争力。多以网络动画形式存在的网络广告要在最短的时间里吸引眼球，因此简单的造型、鲜明的色块、流行的话语概括了动画广告的特点，这似乎形成了一种接近"注意力经济"的模式。像这样的广告模式已经开始取得较好的收益，而动画的用武之地并不局限于此，它还将在许多地方散发热量，其所到之处则会带来一片从文化到商业的勃勃生机。

这一转型的关键节点是基于以下现实背景的。上个世纪 90 年代文化研究的兴起，"起码由错综复杂、变化多端的四重语境所构成：传统与本土化，意识形态化，现代性西化以及数字复制的后现代化。"[①]而"由于市场经济的迅速发展，文化市场和文化工业迅速扩张和崛起，大众文化有如一片燎原大火蔓延全国，使中国的文化景观在短短几年内一下子被改观，批评界和理论界对此该做出什么样的反应？做出什么样的阐释？又如何在此种理论和批评实践中发展新的知识？"[②]西学东进的过程中，某些东西是理应发扬的，某些是应当继承的，对现行的动画热做出意义的解答，对其进行文化学的冷静分析与理性考究，将更有利于动画艺术的发展。

(二)提供一个平台

从 1926 年中国第一部动画诞生至今，中国动画的历史已经超过八十年了，然而对于动画人文精神探讨的历史却没有八十年这样漫长，也没有八十年之后动画制作这样略显成熟。在人类的历史上，对人文主义核心思想的探究已经历了很长的一段时间。人文主义的历史传统源远流长，即使从欧洲文艺复兴时期算起，人文主义也已有几百年的历史，人文主义是在精神文化层次上提升动画文化品格的关键所在。动画作为一种文化传播媒介和艺术符号，在科学和艺术的双层文化系统里，承载着文化传播、艺术继承和文化产业等多重功能。如果说科学技术是动画发展的血脉，那么人文主义便是动画的灵魂。当全球经济一体化和技术理性泛化之时，新媒体艺术的出现一度使我们走入技术文明的误区，当数字科技应用于艺术创作时，人们往往缺乏对人文思潮和社会现况互动的了解。重新认识动画文

---

① 王岳川：《中国镜像：90 年代文化研究》，中央编译出版社 2001 年版，第 13 页。

② 戴锦华：《犹在镜中：戴锦华访谈录》，知识出版社 1999 年版，第 214 页。

化的艺术价值,合理评估动画文化的人文品格,加强探索动画文化的民族理念,是具有战略意义和实用价值的,动画文化应该摆脱对技术的依赖与对新工具的滥用。人文主义哲学带给世界以创造力量,正如吕斯布鲁克所言,“在万事万物的尽头,总有一个微妙发生的神意,神是那潮汐涨落的大海,涌动不息。”

对于动画文化的探索和研究,旨在为动画理论的各种相关研究领域提供一个平台,借助各种动画文化现象的提出和简要的探讨,引起动画人对动画文化现象的关注,也让广大动画爱好者在观看动画片时有更为深入的思考,从而从整体上提升中国动画观众的素质和对动画更深层次的感受力。同时也架构了一个基点,更多对动画文化有所关注的人可以在每一个文化现象的背后进行更为深入、细致、精确的研究,从而从整体上展开动画文化研究的长卷。

(三)践行一份使命

现代社会中,社会性别的和谐发展已经成为衡量社会进步与文明的重要指标。动画文化的出现,也已经成为人们生活中不可缺少的组成部分。欲探究如何接近美好则应当对动画品格进行追问,这是动画人对于动画艺术发展所应承担的责任,也是面对中国动画八十年历史的追问与反思时应当践行的一份使命。

如果说童话是人类认识世界的一扇窗户,那么,动画便为童话构筑了一种无限链接的机制,让我们把某种至真延续下去。风格迥异的影片穿插着风格迥异的动画,是技术语境和机器时代的人类幻想跟随爱丽丝掉入兔子的休栖地。这种梦的实现,也就是格式塔心理学所提及的“集体无意识”,弥补了许多成人在童年时期或是在人生的某个阶段留下的遗憾。

在动画文本解读与文化研究中,还要深刻理解东西方动画文化的差异。西方文化是对物的考证,可以说是科学文化,而中国文化主要是对人对心,可谓是艺术文化。与西方文化相比,中国传统美学的主要优势和特点更多地体现在对审美和艺术的经验做感观的、具体的描述。西方美学和中国美学传统的结合与融会,更应表现在对审美心理和艺术经验的认识上。在对中国传统审美思想进行全面、系统的发掘和整理的基础上理解中国动画,会发现许多经典作品中所蕴含的美学意蕴,所体现的传统美学精神。中国传统审美思想不单包含在哲学家的著作和美学思想文献中,同样存在于许多动画作品中,那些艺术的结晶生动地诠释了东方美学的博大精深和中国情怀的超脱自然。

(四)描摹一道风景

记忆是奇妙的东西。许多东西会随着时间而褪色,多年以后,往事成为雾中

风景，却依然记得关于生命最初的感动。那些记录在老胶片上的影像细节依然完整得如同一部画质清晰的胶片电影，像一条风景线，贯穿了整个童年。

这些奇幻多彩的动画世界是一个多棱镜，折射着生活的方方面面。或许是小小的哲理，在轻松与幽默之中化解一天的苦闷；或许是小小的生活寓言，在诙谐中便领悟了人生的一点真谛；或许是黑色的幽默，在融洽的环境里，看穿了世间的冷暖和人生的百态。

在曼妙的动画王国中，魔法、超自然的力量以及许多不可思议的现象，总在理性与灵性的缝隙中折射出不一样的光彩。这些光彩放大了生活的真实，夸张了真实的典型。现实与幻想的结合，将真实的社会与充斥着神怪、魔幻的幻想世界交融在一起，促成了宫崎骏的可爱哲学，这位环保主义者的动画片所折射出的人本主义、自然观念等仍旧让人们记忆犹新。或者像《果实》这样令人感动、折射着友谊之情的短片，或者像《新装的门铃》和《超级肥皂》之类反映时代、有时还会夹带着一点点政治特色的动画，还有非主流动画的许多经典作品，像《学走路》、《故事中的故事》，等等，都充满着现实主义的光辉却又从不拘泥于现实世界，像智者一般用理性和思想的深度折射社会。这些愈来愈丰富的动画世界，折射出来的是一个同样更加多彩的世界，这个世界不仅仅是科技进步的世界，更是一个需要注入更多的人文关怀、比从前任何一个时代都更需要精神食粮的世界。

近年来，高成本、大制作的动画电影越来越把消费群体锁定为成年人，动画人物的刻画与情节安排走的也是成年人道路，把成年人的思想与情感以卡通造型表现出来，准确地折射出成年人回归童年时代的梦想，所以对成年人也产生了不可抗拒的吸引力。心理专家分析认为，很多成年人之所以喜欢看动画电影，除了它温馨、有趣之外，在动画的世界里，他们可以没有烦恼和压力。事实上，现在很多动画电影也不是单纯娱乐，成年人也能从中获得生活的意义和做人的道理。当然，最重要的是动画影片能帮助人们减轻压力。

二、动画的文化拓扑性

中国动画产业的发展正显现出由技术创新向商业模式创新转变的端倪。一直以来，技术创新是创新的“最高境界”，中国乃至全球高新技术产业的发展历程见证了技术创新使经济发生的天翻地覆的变化。在全球经济变革的推动下，由于技术创新的深入，世界逐渐被拉平，在数字化语境中，动画产业链的不断细分、拆解、重构、融合，甚至与其他行业交织、渗透，对原有商业模式提出了创新的要求。因此，主动调整商业模式的企业，才可能在新经济条件下成功。

动画产业创新的内涵由技术创新和商业模式创新共同组成，而任何一种创新，无论技术还是商业模式，首先需要的是思维的创新，它来自于新的创意理念，即观念上的突破。对规则的大胆突破是商业模式创新道路上最富有挑战性的游戏。游戏规则的产生往往在于寻找观念上的蓝海。资本市场追捧的亦是不同于其他对手的商业模式。观念在更新的过程中，见证着"世界是平的"，对动画概念的理解亦然。

动画文化概念的提出已经并不新鲜，但是对动画文化的系统研究还并不完善。首先，是关于"文化"的理解。把动画文化作为一种拓扑文化，用人文主义和科技理性的观点进行双重观照，在数字时代尤其是动画的兴盛时代具有较强的应用意义。

中外学者对于文化的定义已经多达 200 多种，但归纳起来，大致分为"广义的文化"和"狭义的文化"。广义的层面上，文化指"人类社会实践过程中所创造的物质财富和精神财富的总和。"[①]广义的文化也是作为与自然相对应的范畴来使用的。在这种情况下，技术、经济、政治、法律、宗教等等都可以认为属于文化的领域。狭义的层面上，文化是指"社会的意识观念形态，如思想、道德、宗教、文学艺术、科学宗教等。"在关于文化定义的甄别过程中，这一仪式性景观本身就具有很强的拓扑性指向。当英国著明文化理论家安东尼·艾佛雷特提出三种文化划分理论，对文化的定义在一定范畴内进行提炼时，可以说，文化的发展，已然跳出了其本身的意义能指，而更加瞄准人类文化发展的进程，迈向充满前景的文化景观时代。这三种文化包括：

文化 A："从广义上讲，文化现在可以说是人类独特的精神、物质、智力、情感特征的总和，并为一个社会或社会团体打上深深的印记。它不仅包括艺术和文字，而且包括生活方式、人类的基本权利、价值系统、传统和习惯。"[②]

文化 B：所有的创意性产品，尤其是在 20 世纪左右得到发展，并以机械、电子形式得以复制的、得以传播给大众和市场的创意性产品。"艺术这个术语包括（但不仅仅限于）音乐（器乐和声乐）、舞蹈、戏剧、民间艺术、创意性著作、建筑及相关领域、绘画、雕塑、摄影、形象艺术和工艺、工业设计、服装设计和时尚、动画、电视、无线电广播、磁带和录音、与表达有关的艺术、表演、制作和主要艺术形式的展览和研究，以及对人类环境的应用。"[③]

---

① 田本相：《电视文化学》，文化艺术出版社 1990 年版，第 2 页。

② *Declaration of Mondiacult*, *World Conference on Cultural Policy*, organized under the auspices of UNESCO in 1982 at Mexico City. 转引自李庆本、吴慧勇：《欧盟各国文化产业政策咨询报告》，大象出版社 2008 年版，第 1 页。

③ Public Law 209 of the 89th United States Congress. 转引自李庆本、吴慧勇：《欧盟各国文化产业政策咨询报告》，大象出版社 2008 年版，第 1 页。

文化 C:大体相当于在西方社会中被称为高雅艺术的东西,通常是指过去的艺术活在欧洲框架之内的社会遗产,包括歌舞、芭蕾、音乐、戏剧和美术。

艾佛雷特认为这三种文化是互相联系的整体,其中文化 B 和文化 C 是文化 A 的附属品,或者说是更为广泛价值观念的特殊表达,三者均为创造性、道德评价和社会批评的源泉。根据艾佛雷特的看法,不管西方社会承认与否,他们实际上都在执行这三种文化战略,并越来越认同以下原则:第一,为所有居民提供参与社会的、政治的创意活动;第二,促进文化认同,在目前,更精确地讲,由于民族文化差异,或者由于旅游者的流动,特别需要促进多元文化认同;第三,承认和鼓励当代社会中的差异性;第四,不仅鼓励艺术领域的个人创造性,也鼓励其他领域的个人创造性。①

不管是在高雅文化、精英文化、通俗文化、大众文化、流行文化、产业文化、商业文化等概念的分野中,还是在政治文化、经济文化、企业文化、行政文化、管理文化、法律文化等不同的文化概念中,文化的定语在不停变换中显示出不同的意义所指,但对于动画文化则还未形成系统的文化概念。

“动画文化拓扑论”的提出,是由于动画艺术不同于以往的艺术,这是对科技理性和技术文明依赖较强的艺术,是科学与艺术并驾齐驱的艺术,是感性与理性交相辉映、人文主义与技术文明相濡以沫的艺术。“动画文化拓扑论”的提出也是基于动画处于传统向现代、旧的媒体与新的载体并存并处于转型时期的特殊时刻。“拓扑性”原本就来自于现代空间数学,拓扑结构可以充分体现动画文化的特色,为动画艺术形态注入新鲜血液并汲取传统艺术的精华,和现代艺术、现代科技共同组成一个系统而有机的整体。

所谓“新”,有着相对于历史的、传统的、当下的不同涵义。创新,具体而言是对动画所要传递的主题内容、表达形式所进行的创造性构思,它并非哗众取宠和故弄玄虚,而是将美好与真实高度凝练,达到利于视觉传播的目的。因此,创新将显示出动画艺术对不同学科、不同艺术门类、不同技术表现手段、不同思维形态的美学进行一场史无前例的重构。在这个意义上说:动画文化多样化的体现,除了其价值观念、审美取向打上现代工业文明、信息网络文化的烙印之外,不同地域文化的丰富性,不同艺术种类的表现形态的借鉴性和可开发性,不同民族文化的丰富性和艺术形式自身在当代的丰富性,是四位一体的。

科技的不断进步,艺术形态的不断丰富,人类审美情趣的不断多样化,孕育着各种新的表现形式,因此动画表现方式也将更加生动和更具有参与性。怎样创造

---

① 李庆本、吴慧勇:《欧盟各国文化产业政策咨询报告》,大象出版社 2008 年版,第 2 页。

出完美而又不同于以往的动画样式呢？怎样重构新鲜、实在的动画观赏方式？怎样解析衍生、拓扑的动画体验方式？怎样应用新手段和新技术条件创造新的符合人们新审美精神的动画形态？怎样制造"知觉的尖锐化"，来最终引导人们对动画的消费行为？这都需要对动画文化本身有深刻的认识和把握。因此，引入动画文化的拓扑描述，通过这种创新的诠释，更为直观地体现出动画文化的辐射作用。

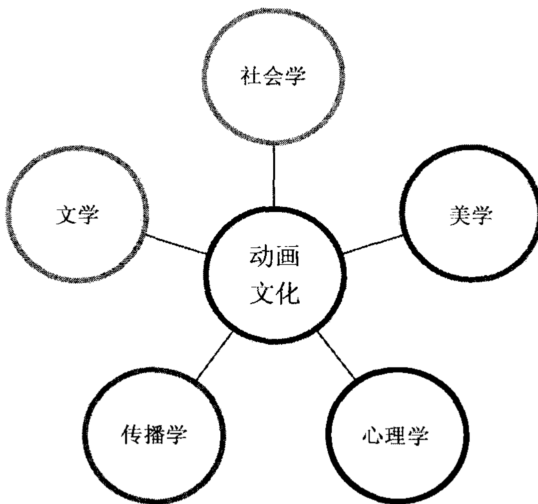
网络的拓扑结构是抛开网络物理连接来讨论网络系统的连接形式，网络中各站点相互连接的方法和形式称为网络拓扑。拓扑图给出网络服务器、工作站的网络配置和相互间的连接，它的结构主要有星型结构、总线结构、树型结构、网状结构、蜂窝状结构、分布式结构等。网络拓扑图直观、简要地展现出网络结构的几种主要关系。这些节点的组合方式同样适用于动画研究，主体结构的类似性，发生过程的可比性，传输方式的雷同性，使得基于网络拓扑图示叙述的动画生产展现更容易被理解。

以下是几种主要的动画文化拓扑构想。

（一）星型结构：动画文化的辐射与聚合

星型结构是指各工作站以星型方式连接成网。网络有中央节点，其他节点（工作站、服务器）都与中央节点直接相连，这种结构以中央节点为中心，因此又称为集中式网络。

星型结构一：基于跨学科的动画拓扑



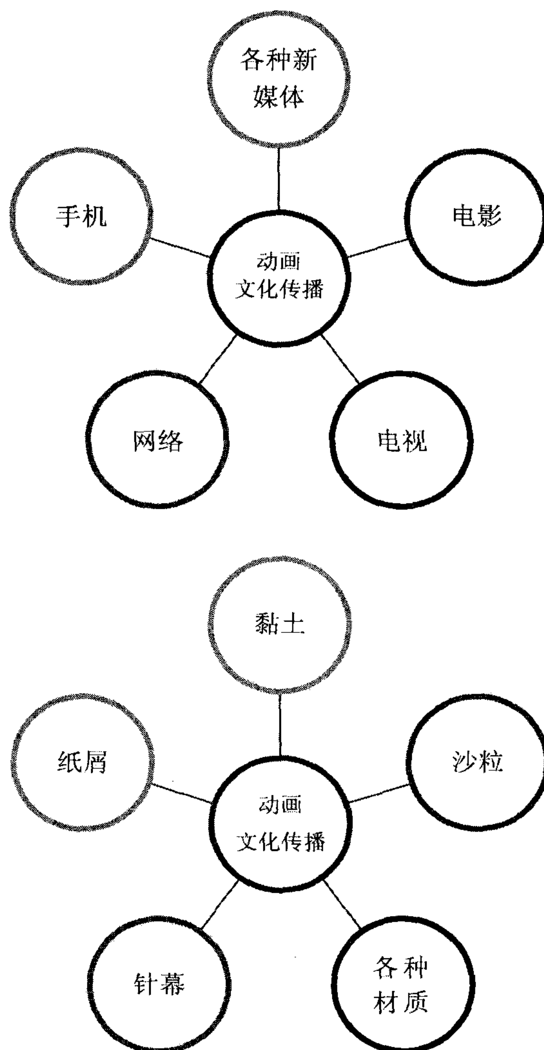
动画与其他艺术一样来源于生活，生活其实是一种精神性的展现，是个体的展现，它充满魅力。直到今天，任何科学、哲学或宗教都未能完全阐明这种精神性的展现。但是，动画王国又是一个充满了曼妙风景、奇异憧憬与瑰丽梦幻的世界，依靠想象力驰骋而到达一个新的彼岸是动画存在的理由，也是动画文化精神的一双翅膀。这种生活能够吸收传统的精华，吸收其他艺术形式的精华，汲取人类漫长历史上积淀下来的精髓，又虚心接纳现代技术制造幻影的本领，悉心用各种手段充实自己，从而创造出一种人类有史以来孜孜以求的合力文化。

动画文化学的理论基础是建立在影视学、文学、美学、文化学、社会学、传播学以及艺术批评、心理学等学科的研究基础之上的，动画的技术基础则与传统美术、计算机技术、各种专业软件有着密不可分的联系；动画文化研究的理论构架亦不是孤立的，而是在与其他学科相互交叉、整合、蜕变中逐渐建立自己的理论体系。在对动画理论以及动画本体的探索中，进一步总结出适合于动画文化研究的方式方法，对于整个动画产业来说是至关重要的。通过各种交叉学科和综合学科理论温床的滋养，动画文化学与其他学科之间的相互竞合必将带来崭新的理论视野，使整个动画理论上升到一个新的高度。

动画学科本身的发展，一方面基于其他学科的文化艺术基础，结合适合动画艺术发展的路径，进行学科的整合，从而在海纳百川、兼容并包中凸显出自身的特色。这一回归式的文化吸纳过程，确立了星型结构的文化内核；另一方面，与其他学科的建构一样，动画学科需要经过一个成长的周期。首先是探索期：通过动画自身的性质、定位、产业需求等将学科进行分类，并依据考察结果提出初步的学科教学方案的时期。第二个阶段是碰撞期：这是学科文化融合开始的阶段，这一阶段往往伴随着较大的变革举措。新技术的涌入极大地拓展了动画的生存空间，与此同时，动画专业的学科设置也在跟随技术的变化而进行相应的调整，许多以技术变化轨迹为线索的新型专业也应运而生了。新世纪开始涌现出来的数字媒体艺术专业就是一个很好的例子。第三个阶段为磨合期：多种动画专业的相关学科逐步走向融合的一个较长的阶段。在这一阶段，新的制度或管理层的调整已经完成，工作重心在于维护新制度，使之能够顺利而有效地运转。在这个过程中，中国动画教育开始了一次理性的大洗牌，许多专业进行了重新整合，目前在教育部立项的专业得到了进一步的规范。第四个阶段则是拓展期：在动画及相关专业的整体学科趋向融合的基础上，剖析相关学科的“耦合点”，对优秀的学科文化进行交融，对平庸和低下的学科文化进行摒弃，从而整合出合理的学科体系。学科的成长为动画产业的发展起到了推波助澜的作用，而对于动画文化本身来说，这些外力因素的变化诚然可以起到一定的作用，但其文化内核仍旧需要发挥强大的凝聚

力与指向力,在诸多文化学派和学科门类的演变、吸纳和融合的过程中,确立自身的鲜明特色与突出主题,成为动画艺术发展的不竭动力。

星型结构二:基于媒介的动画拓扑



在基于动画文化传播的拓扑结构中,动画作为媒介和动画选择以媒介作为传输载体是拓扑结构的两个方面。在这一拓扑结构的构建中,技术的延展和前进无疑是促成其形成的主要力量。以文化为核心进行媒介的拓展,是包括动画在内的许多艺术门类普遍意义上的演变方式,这一变革以适应人们的消费需求为根本,通过内容在不同媒介的传播,将艺术作品中的普世价值观进行渗透性传达,以此影响阅读欣赏者的世界观和价值观。

一方面,动画文化通过不同的媒介进行拓扑性传播。

在动画文化的跨媒介传播中，多媒体技术、三网合一、媒介融合已经发生并且愈演愈烈，新媒体的融合问题首先是技术的融合，宽带通信技术发展带来技术平台的融合，这包括了卫星通信、电话、无线传输、混合光纤、统筹网络等等的融合。视频、声音、数据、文本的融合，带来了全新的技术发展，通用的标准形成了媒介融合的一个重要平台，数字技术改造传媒，为我们带来了众多需要研究的技术问题，技术的快速发展与升级又为我们的技术研究提出了效率的要求。不同类型媒体背后巨大的产业力量在新技术的推动下也走上了产业融合的道路，动画的传播将触角伸到了通信产业、广播电视电影产业、电子信息消费品产业、娱乐与内容产业，使不同类别的动画形成了互相渗透、互相竞争的局面。

另一方面，动画文化选择不同的介质进行拓扑性表达。

动画作为人们感情的寄托，就存在于媒介传递之中。可以说，没有媒介也就没有动画。纵览人类各个时期的动画媒介形态，最初的动画传递是通过光学影像设备实现的。后来，不同的材质介入到动画的生产与制作中，《猫头鹰与鹅的婚礼》以沙粒作为原料，在点滴方寸之间诠释一个深刻的人生寓言，同样以“沙土”为原料进行动画创作的还有加拿大动画大师理查德·康迪，他的动画艺术短片《沙之舞》利用“沙土”的疏密不同表现出不同的明暗效果，以沙子构成人物形体的运动来表现爵士乐的节奏，利用沙土的连绵性与难以雕塑性，在表述动画轻快的同时，向人们展示了作者的艺术个性。选择以“纸屑”作为媒介传达的动画短片《游移的光》以纸的碎片组成了光线，仿佛使人看到了光的碎片，表现出作者对生命领悟的特殊视角……

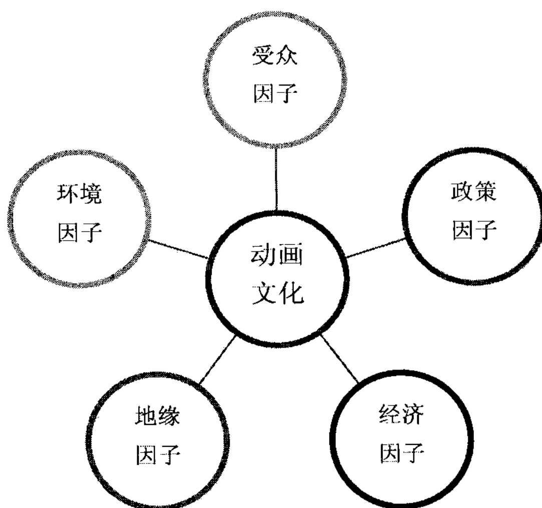
动画内容在不同媒介之间的流通与互动，它至少包涵两层涵义：其一是指相同信息在不同媒介之间的交叉传播与整合；其二是指媒体之间的合作、共生、互动与协调。目前动画文化在跨媒介传播的探索中步履维艰，而在多媒体融合中已然呈现出欣欣向荣的趋势。

可以说，动画媒介选择的丰富性，为动画的表达创造出广袤的天空。“仅就绘画形式来说，油画、水彩、蜡笔、素描等已属传统样式，当代美术界所采用的各种新颖的、实验的手法在动画片中都有体现；材料方面，金属、纸、塑料、橡胶、泥、布、玻璃、植物的茎叶、动物的毛皮等等形质各异的材料都曾被用于动画创作。”[①]材料的丰富性和媒介的多样性，赋予了动画开放的表达空间。

---

① 孙聪：《材料即形式——论动画材料与材料动画的形式风格》，《北京电影学院学报》2004年第3期。

星型结构三：基于生态学的动画拓扑



动画文化的生态拓扑之所以延伸到社会经济文化领域，是因为动画本身表现出的特殊属性。动画的经济属性使其成为许多国家的支柱产业，也成为我国文化产业发展中的中坚力量；动画的意识形态属性使其成为一种无形的凝聚力，通过动画传递文化价值观、渗透文化思想也成为许多国家对外文化输出的目的；动画的艺术属性赋予了它美丽的形态，也给予它梦想的载体。当多元属性杂糅在一起的时候，彰显出来的是动画的生态拓扑结构。在拓扑结构中，动画发展的多种因素交织在一起，以文化为核心，进行着共生。

◆政策因子

动画产业的发展离不开政府部门的鼎力支持，落实到具体的操作环节上，主要表现为政策的扶持。韩国政府的动漫振兴计划，日本政府对动画以及动漫产业的高度重视，美国版权保护体系的高度完善，均成就了这些国家动画产业的高速发展。对于动画文化的拓展来说，政策因子是不可忽视的重要因素。我们国家关于动画产业发展的相关扶持政策也是随着产业的发展需要不断调整和出台的。首先，政策的出台可以刺激动画产业的区域竞争和资源整合，提升动画作品的数量和质量；其次，政策的出台可以吸引海外投资机构和动画制作机构，以合资合拍动画片的方式来绕开政策壁垒，这有利于提高国内动画制作企业的整体制作水平和商业运作能力；第三，政策的出台势必推动动画需求的升温，由此带来更大规模的动画人才的需求，进而促进动画教育的发展。第四，政策的出台可以全面把持动画片的题材选择，有效防止不良文化、部分西方文化的渗透，并极大拓展国产动画的生存空间，进而拓宽中华文化的渗透领域。

然而需要引起注意的是，对于扶持中国动画发展的保护政策，在产业成长的起步阶段是必要、合理的，能够在一定程度上树立国产动画形象的品牌地位，从而为产业链的拓展树立动画形象的范本，并在一定程度上刺激动画产品和动画服务的文化消费。例如，2000年，广电总局要求，电视台引进动画片必须得到审批，必须有比例限制；2004年，广电总局下发文件要求，1/3以上的省级和副省级电视台要开办少儿频道，国产动画片每季度播出数量不少于动画片总量的60%；与此同时，广电总局还建立了15个影视动画基地。在这些因素的刺激下，大量民间资本投入到动画领域，促进了动画产业几年来的高速发展。但是从长远来看，真正的产业发展需要靠市场来推动。真正能够让人们喜闻乐见的动画作品，才能够在市场中站稳脚跟。"限播令"不一定撑得起动画播映的黄金档，而海外动画早已对国内巨大的消费市场虎视眈眈，这不得不引起人们的文化警觉。

◆经济因子

经济因子是动画产业发展中最为活跃的因素。在经济因子活力充沛的时候，能够容纳更多的文化因子，人们倾向于扩大精神消费，使动画文化的成长空间加大。因此，动画产业的发展与宏观经济的整体发展不可分割，与动画作品的播出平台密切相关，也与人们对动画衍生产品的消费息息相关。

在动画的播出平台中，国内上星的动画频道有北京电视台卡酷频道、上海炫动卡通频道、湖南金鹰动画频道以及广东嘉佳卡通频道等，它们都是2004年到2006年之间陆续开播的。动画频道的开通为动画片提供了一系列的播出平台，并且由于近年出台的一系列政策要求动画频道黄金时段播放国产动画节目，因此，动画产业急剧升温，从而凸现了动画制作业庞大的时间缺口，也给动画人才的培养提出了迫切要求。业内人士普遍认为，限制中外动画片比例、开通卡通频道、拓宽播放平台、允许外资进入固然是激励人心的政策，但是原创动画的生产和产业链的打造才是发展的根本。

产业的升温促成了动画基地热。继前几年动画基地雨后春笋般涌现，近年来动画产业园区热依旧不减。园区形态在动画产业的发展中一直扮演着领军者的角色，并逐渐肩负起实施我国动画产业的教育培训、研究开发、产业孵化及国际交流四大功能的重任。动画产业的升温导致了动画人才需求的加大，而作为动漫教育基地的高校，更是肩负起以动画教育为依托，培养创作和开发经营型人才的责任。以高校为代表的动画基地在中国动画教育的理论和实践中起到了领头羊的作用，因而，经济因子对于动画文化的建构和动画理论发展的作用是基础性的，也是关键的。

◆地缘因子

动画文化的传播受地域影响相对也是比较明显的，发达国家和发展中国家在

文化传输方面也有较大的差距。一方面,发达国家通过动画作品渗透文化霸权主义和强势国家的文化影响力,通过动画作品播映,向发展中国家进行文化渗透和植入,从而使得文化的传播跨越了地域政治界限,以一种软力量的方式实现了既定的文化传输效果。另一方面,几大动画生产制作国之间因为地缘差异呈现出不同的特点。这种地域的分野在某种程度上也造就了美国、日本和韩国等国家在动画产业体系上的特色差异。

而就中国的实际状况来说,动画文化的渗透力东部地区较西部地区稍大,城市较乡村稍大。这是因为动画文化的传播受到的影响因素很多,也就是说,动画文化向受众的渗透,是通过多种媒介方式实现的,而非单一的一种。传统意义上动画的传播主要是依靠电视动画片的播映来实现的,并且这在年龄偏小一些的动画受众身上更为明显。但是动画文化的渗透,除了通过电视动画片之外,还可以通过漫画图书、网络、电子游戏、新媒体等媒介手段得以实现,这些媒介的普及程度受到地缘因子的影响相对更明显一些。另外,动画文化的传播还可以通过动画形象授权的衍生品来实现。动画企业积极构建产业链条,通过商品授权的模式,开发与动画形象相关的光碟、食品、服装、文具等衍生产品,并常常通过连锁经营的方式向产业链的下游进行扩张,而所选取的经营地点也通常根据地缘因子来决定。

另外,地缘经济的基础是强大的经济吸引力,在此基础上的区域合作,可以兼容并包不同的文化,不同的地缘政治因素。这给文化产业带来的启示是明显的,即破除政策壁垒,实现区域联动,更好地承接产业转移。对于动画产业的区域布局来说,充分考虑地缘优势和辐射力,有利于建立统一的文化产业消费市场,消除生产流通中的障碍,可以更有效地配置资源和生产要素,更合理地统筹协调创意人才,更开放地整合产业要素。大地缘战略下的动画产业区域合作,强调构筑一个优势互补、资源共享、市场广阔、充满活力的区域文化经济体系,从而为中国动画产业的进一步壮大提供更大的平台。

◆受众因子

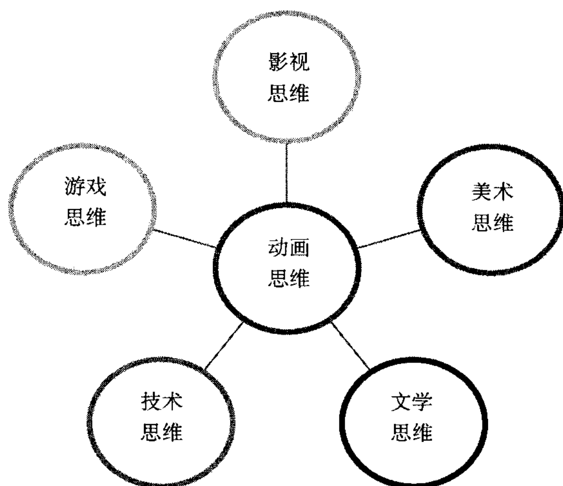
受众因子的核心就是消费市场本身。对于动画产业的发展来说,充分考虑到受众因素的影响,无疑对于市场的运作、产品链的构建、价值链的完善,都具有基础性的意义。在市场经济环境下,需求决定供给,供给推动产业发展,随着社会经济的发展,动画艺术的经济功能越来越得到认可,特别是上个世纪末以来,随着文化的商品属性逐渐得到认可,动画文化产业化逐渐成为时代发展的重要特征之一。而动画产业的发展需要基于受众的消费市场的导向,只有把握住这个主脉络,动画消费市场的兴盛才能有章可循。

不同消费群体的差异性体现在动画片上则表现为对于动画的题材、造型等方

面的不同趣味点，趣味或偏好在很大程度上影响或决定着他们对于动画片的收看以及对动画衍生产品的消费。这种趣味或偏好有着强烈的个人色彩，但也有共性。对于不同年龄层次的动画受众来说，他们的趣味随着年龄的差距会呈现出不同的特点。年龄层次的差异也造成了动画文化消费的差异，由于消费能力不同使得衍生产品的针对性也有所不同。而针对男孩和女孩的不同偏好，动画片也呈现出一定的收视选择性，如果说女孩子们更喜欢诸如《花仙子》、《樱桃小丸子》这样的温馨动画，那么男孩子的兴趣点可能更多地集中在《圣斗士星矢》、《忍者神龟》等动画身上。建立于受众性别调查基础上的产业结构拓展，将会直接影响到动画衍生产品的规划与营销。

星型结构四：基于思维融合的动画拓扑

影视是一种综合艺术，它包含了文学、语言、表演、戏剧、舞台、音乐、舞美、灯光等。动画艺术作为影视艺术的一种形式，既有影视艺术的一般属性，又有自己特有的属性。如动画艺术中的演员不是真人的表演，而是艺术家创造出来的虚拟形象，虚拟形象的建构需要美术作为基础，用美术的思维去进行造型，从生活中进行动画形象的提炼，并最终进行抽象、概括；同时，动画的制作过程又需要动画思维去进行指导，用动画的思维把持动画形象、动画剧本创作等不同于电影艺术的创作。因此，动画文化的思维有其自身相对的特殊性，由于动画本身就是一门实践性相当强的学科，这就要求围绕实践的研究环节更多一些。



在动画思维体系中，影视、美术、文学和技术等思维的介入都是必不可少的。思维的融合、文化的导向、精神的独立，构成了我们所看到的艺术的奇妙。动画艺术以电影思维的语言语法，技术思维的影像还原，文学思维的故事创作，美术思维的艺术升华，游戏思维的消遣娱乐，共同建构了一个梦想的乌托邦。

以美术思维的介入和影响为例。美术史的发展,为动画艺术提供了最深厚的文化涵养。动画艺术创作的每一个里程碑,都有美术思潮发展变迁的印记。在现代美术史上,安格尔在《土耳其宫女》、《利维尔逊夫人》等作品中,为了轮廓线对比的需要,不惜悄然改变对象的形体,这种唯美的形式追求,实际上已把形式的重要性置于对象的真实性之上。在印象派以瞬间视觉反应取代永恒视觉经验的过程中,马奈的作品具有特殊的重要性。其《草地上的午餐》开始从画面需要出发,在构想中组织高低不同的视点,而在《奥林匹亚》中则以不同色域组合而不是仅靠明暗变化来形成画面结构。[①] 这些创作上的色彩与光影的语言,无不启发了动画艺术的视觉传达。在动画作品中,《埃及王子》选择了个性鲜明的美术风格,为了视觉的需要将许多造型进行了处理,主创人员曾将"圣经蚀刻版画(Bible etchings)画家 Gustave(法)的作品、莫奈的印象画和大卫・里恩的电影《阿拉伯的劳伦斯》的史诗感"列为影片风格的参照物,辅以厚重的主题,取得了感人肺腑的效果。而从浪漫主义开始,艺术家就把想象、情感等个人体验作为艺术表现的重要内容引入绘画之中。德拉克洛瓦作品中的情感性,戈雅作品中的幻想性,都使主观表达十分突出。而印象派对瞬间真实的追求则包含着对个体主观视觉反应的重视。到凡・高那里,绘画最重要的不是空间和构图,而是色彩与笔触,是表现于绘画过程中的激情。对凡・高而言,绘画服从于内心冲动,任何外在对象都不过是一种表现形式,是心灵的幻象和情感的象征。凡・高真正开创了绘画中主观—表现的艺术倾向。在他之后,马蒂斯、蒙克以及德国早期表现主义、哥布阿画派等等,使表现主义成为现代艺术中延续不断甚至延伸到当代艺术中的重要艺术倾向。而艺术家从主观领域各方面对艺术的开拓,则形成了着眼于感觉、想象、情绪、潜意识等不同方面的艺术流派。其中特别突出的是超现实主义。超现实主义以传统技法摆脱日常视觉经验,其对现实的破坏性,自然和达达主义结合,正使达达主义真正通向了当代艺术。而主观—表现艺术倾向在经历了康定斯基的抽象化之后,在20世纪50、60年代和形式—结构艺术倾向的抽象化汇合,形成了美国的抽象表现主义。抽象表现主义在今天关于文化权力的讨论中被认为是美国文化策略的胜利,甚至被指证为美国中央情报局的文化阴谋。其实,不管这些批评是否属实,抽象表现主义作为现代绘画最后的辉煌,之所以兴盛于美国,风靡于欧洲,并影响全世界,自有其艺术史的逻辑根据。它既是形式—结构艺术和主观—表现艺术从不同倾向走进抽象的自然结合,也是艺术基于个性解放在绘画媒介本体中达到终点的必然结果。抽象表现主义不仅是美国的胜利,它也是发端于巴黎的现代绘画的

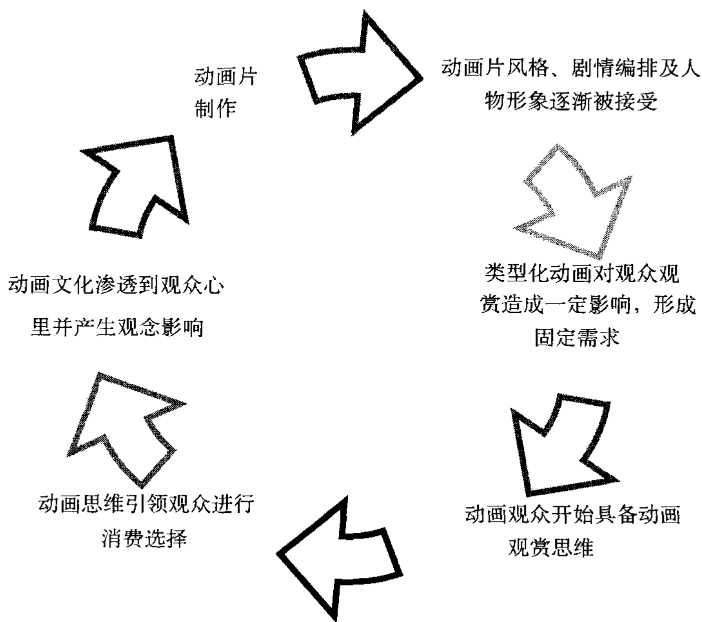
---

① 王林:《当代绘画的观念性问题》,《文艺研究》2006年第7期,第99—107页。

胜利。聚居于巴黎的各国画家（包括不少华裔画家），不约而同地欣然接受抽象表现主义的影响，不是没有道理的。事实上，对抽象表现主义绘画中的美国文化霸权的分析，已经在后现代语境中认可了抽象表现主义对现代绘画的总结与终结，绘画不可能再回到完整的形态学和语言学的状态。抽象表现主义之后是一个转折，这就是上世纪60年代后期的波普艺术。波普艺术的突然出现，并不是一个孤立现象，它是现代主义二元对立的矛盾所致。[①] 在这样的艺术思潮中，抽象动画借鉴了美术表现技巧，在《幻想曲》中，我们看到了无数抽象元素和符号跟随音乐而律动，这种美妙的运动，如同音乐渗透到了灵魂，是一支荡漾在足尖的舞蹈，它们不仅焕发出斑斓的色彩，更以抽象主义的精髓进行生命的灵动，在音乐世界里徜徉着的动画符号，令人惊叹；而《黄色潜水艇》等许多动画却汲取了波普艺术中的元素，迷幻、拼贴等艺术潮流为动画的创作注入了新的思维。

（二）环型结构：文化生产—消费的循环对接

环型结构由网络中若干节点通过点到点的链路首尾相连形成一个闭合的环，这种结构使公共传输电缆组成环型连接，数据在环路中沿着一个方向在各个节点间传输，从一个节点传到另一个节点。



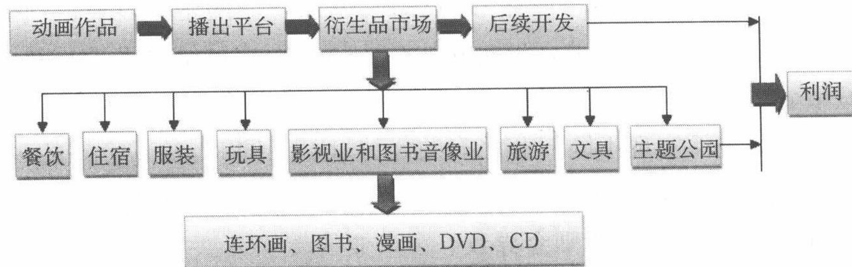
① 王林：《当代绘画的观念性问题》，《文艺研究》2006年第7期，第99—107页。

环型结构的实质是动画作品从生产到产生文化影响力的过程。在动画文化的环型拓扑结构中,出发点是动画片的制作与播映。在动画作品播映之后,一些作品的文化内涵、故事寓意和性格鲜明的动画角色开始打动人、感染人和影响人,同时,一类动画片开始对固定的受众群体产生文化影响力,动画思维成为人们逐渐认可的思维方式,人们对动画形态产生了越来越多的共鸣和期待。随后,一些经典角色和令人印象深刻的动画形象开始成为人们热衷的消费选择,为动画消费品埋单成为人们完成梦想、实现梦想的一条途径,动画文化消费市场开始兴盛。经过动画文化的消费,动画开始以多元化的方式渗透到人们的日常生活中去,动画文化的影响力得到了进一步的扩张,动画的制作和生产者从动画形象中获取了更多的商业价值,并不断地投入到下一轮的动画生产中去。

环形结构是产业生态链建设的基础。对于动画产业发展的地域生态来说,环型系统的构建需要协调创新,同时还要有阶段性的策略区别。在中国的跨区域文化整合中,有几个地域表现相对突出。苏锡常一带的动画产业就是以区域错位竞争和资源整合为基础的生态合作。有人提出过长三角地区动画产业的合作思路:如果把长三角的动画产业比作一个报社的话,那么杭州可能是最好的编辑部,苏州可能是最好的印刷厂,上海则是最好的发行部,而全球最大的小商品集散地义乌则是动画衍生产品最好的输出平台。这一合作模式构筑起产业发展的跨区域整合之“环”,有效地整合了环型系统各部分组件的优势所在,形成了协同创新的重要力量。

(三)总线型结构:动画产业链的动态拓展

总线结构是指各工作站和服务器均挂在一条总线上,各工作站地位平等,无中心节点控制,公用总线上的信息多以基带形式串行传递,其传递方向总是从发送信息的节点开始向两端扩散,如同广播电台发射的信息一样,因此又称广播式计算机网络。各节点在接受信息时都进行地址检查,看是否与自己的工作站地址相符,相符则接收网上的信息。



总线型结构的网络特点如下：结构简单，可扩充性好，当需要增加节点时，只需要在总线上增加一个分支接口便可与分支节点相连，当总线负载不允许时还可以扩充总线；使用的电缆少，且安装容易；使用的设备相对简单，可靠性高；维护难，分支节点故障查找难。这一结构性特点恰到好处地描绘了动画产业链条的特性。

动画产业是通过形象授权来实现产业链条连通的。动画之所以能成为产业，不仅仅因为它是节目，更重要的它还是产品，或者说是由多种动画产品构成的“产业链”。构建完整的动画产业链将是动画产业盈利的基础，也是正确的选择。只有拥有完整的产业链，才能顺利实现由动画形象制作到市场盈利的整个过程。构建完整的产业链，形成动画制作、周边产品生产以及市场销售的良性循环，将是动画行业可持续发展的关键。在这个拓展过程中，每个环节都是独立而又相互联系的，然而，这一连续的过程任何一个环节出现产业链断档，例如在资金供应、市场拓展等节点遭遇困境，都会影响到整个产业的运转。因此，对于现代动画产业链来说，应当避免单一的产品形态，而要建立多个市场出口，从而保证产品和服务的供需平衡。

就整个总线型的结构来说，更像是一个多元存在的动画生态系统，在这个系统中，动画文化更像是一个环境氛围意义上的大气层，浸润着整个产业的运转，并提供着自由的空气和温暖的阳光。在动画产业的生态系统中，因为产品衍生而涵盖的各类行业，构成了动画产业的生态群落，生态群落不仅具有整体性特征而且具有多样性特征，群落的多样性是整体性存在和发展的前提和条件。就生物界之中的群落而言，物种越是丰富多样，群落就越稳定，自我调节能力和抗干扰能力就越强，整体就越是大于各部分之和。因此，在产业上游创意、研发和品牌等核心力量充足的情况下，产业中下游的延展性和丰富性越大，产业抗击风险的能力就越强。

同样，从生态系统的实体结构上看，总线型的动画产业生态系统，包括了本体部门群、创意产业的交叉产业链（以文化形态为主要资源和手段向相关产业纵向递增或横向延伸形成的部门与产业）以及动画创意产业的延伸行业网（在动画创意产业交叉产业链的基础上进一步向其他产业拓展形成的综合产业网络）。根据不同的城市、不同的行业、不同的企业，采取不同的生态位分离策略，让不同行业差异化、特色化，进而实现不同产业之间的优势互补。同时，要以生态的观念来看待动画产业，就要把动画产业放在一个大生态系统中去考察和研究，要保护产业生态，而创意生态环境的恶化则会导致许多产业的疲软。

如同任何新生事物的发展都有其自身的客观规律一样，动画文化的研究也不

例外。相对于中国动画八十年的历史来说,正规、系统的动画理论研究的历史相对较短,甚至处于起步阶段,没有像动画创作一样得到全方位的重视。刚刚步入正轨的中国动画需要有一个从起步、过渡到逐渐成熟、全面完善的发展过程,在这个过程中,通过不同角度的文化拓扑延展理论探讨,可以构架起支撑产业发展的集成网络,从而让动画发展的羽翼趋于丰满。

第三节　动画的传播特性

艺术、科学与技术并非一开始就是分离的。起初,它们处于三位一体的并存状态,从 18 世纪后期的法国大革命开始,艺术与科学开始分野。这种分离的状况可以说明两点:其一,艺术与科学在各自的发展过程中日臻成熟,它们拥有各自不同的属性;其二,科学与艺术在某种程度上"背道而驰",例如艺术的感性和科技的理性,艺术的体验和科学的实践,艺术的疯狂和科学的严谨等等。但是,艺术与科学的分离只是工业时代的一个过程,从数学角度来看,"合—分—合"是现象的必经之路,文化也不例外。早期的"合"是一种混沌状态的"合",相关概念并没有明确,对于科学与艺术的理解也处在模糊状态;在经历了"分"的过程后,某种程度上可以使人们更清楚地意识到它们各自的属性和在社会系统中的地位,也可以对它们从本体上有一个相对客观的认识;再到第二个"合"的过程中时,便是两种经过"过滤"的文化了。这时,两种文化保留了适合互相依存的成分,把处于成长中的形态提供给对方,相互促进,相互影响,现代艺术和现代科学于是呈现出一种联合的动力,使人们清楚地看到,只有将科学思维与艺术思维结合在一起时,才能使文化处于一种平衡状态。

一、多载体与跨媒介

动画并不需要用一个十分刻板的定义来加以限制,动画大师诺曼·麦克拉伦(Norman Mclaren)说:动画不是"会动的画"的艺术,而是"画出来的运动"的艺术。动画特性的宽泛使它有一个异常宽广的传播领域和应用领域。动画的载体从胶片发展到电子媒介,表现形式从平面(包括剪纸、折纸、水墨画、装饰画、写实类等)扩展到三维(3D 模型、粘土动画、仿真动画和不同材质的实物摆拍动画等)。艺术形态的丰富性带来了动画表现方法的丰富性。因此,动画文化形态便不自觉地融会了多种文化而成为一种复合的文化形态。显然不能否认,动画的出现,是技术

文明的产物。首先是“视觉暂留现象”的发现，接着是映像技术的发明，蒙太奇的应用，电影语法的形成，有声电影的出现，而电子技术和互联网技术的普及使动画得以在赛伯空间传输，具有了公众属性和无限复制性。非线性技术节约了制作成本，提高了生产效率，并且使许多非真实场景得以实现。科学技术不但推动了动画文化的横向发展，而且同样推动了动画的纵向扩张，从而为导演充分发挥想象力构建了一个技术平台，为接收者构建了一个多重选择的流通平台。现代经济发展的根本动力不是资本和劳动力，而是创新，而创新的关键就是知识和信息的生产、传播、使用。

20世纪90年代以后，文化语境开始彰显大众化、商业化、通俗化和时尚化等诸多特性，快餐电视、通俗文学、网络小说盛行，而此时主流文化、精英文化、大众文化界限模糊，动画还把自己放在精神殿堂之中，这给审美疲劳的人们一片净土，在那些奇幻的世界里，正义永远战胜邪恶，公主与王子最终会过上幸福的生活。在动画的世界里，人们会暂时忘记生活中的烦恼，永远不用去面对压力，因此动画思维所体现出来的是一种率真和童趣，情感表现的幻觉化，生活的轻松化，愉悦的拟人化是人类所希望的又是在现实生活中无法得到的，于是人们想到了虚拟的世界，想到了动画的时间和空间，想到了动画体验和动画思维。

网络动画更多地呈现出“小品化”的特点。“小品化”意味着一种即兴的、零碎的、即时的文化产品生产、制造方式与形态。“小品化”是对以往文化产品所崇尚的完整、系统、严谨、缜密的“体系化”的反动。也许是现代生活节奏过于紧张，也许人们已不习惯去读解、理解或建构“体系”，总之“小品化”是当下文化生产与制造的主体方式。[①]闪客文化的异军突起体现了快节奏的时代要求和“小品化”的文化追求。早期的代表作品当属“老蒋”的音乐动画作品《新长征路上的摇滚》，独特的视角，尽兴的艺术表现力，符合时代的轻松节奏和略带黑色幽默的感觉重现了经典，也使自身成为经典。之前在网络媒体上拥有足够影响力的作品如《东北人都是活雷锋》，作者雪村被称作“网络杂耍艺人”，形同电影诞生早期“杂耍蒙太奇”的说法，虽然还不是主流文化，也不能成为主流，但还是以自己的方式存在着。无厘头、娱乐性和幽默感使网络动画风行，这也是与时代背景和大众文化心理密切相关的。轻松幽默的风格，后现代性的结构形态，总能恰到好处地诠释网络动画为什么能做到亲民性、平民化。

文化产生于互动，赛伯空间的特殊性使动画不再拘泥于封闭的单向度传播，开放的多向度传播方式使得动画文化成为一种交互式的文化。生命的丰富性来

---

① 胡智锋：《影视文化论稿》，中国传媒大学出版社2006年版。

自于人与人之间的相互交流。互动会让人对动画领域更感兴趣，并更多地参与其中，这一点在网络游戏中得到了充分的体现。并且，这是未来的一个趋势。宽带（科技的成熟）的普及将让这一互动成为可能，并将开启新的平台，从而使动画文化成为一种社会性的文化，而非封闭的文化。随着宽带愈加普及，特别是无线宽带的普及，游戏将被传送到更多平台上，包括移动电话、平板电脑和个人数字助理（PDA）等，这将为动画文化提供更多的载体和传播途径。

数字化媒体也在逐渐成为动画呈像的主流。数字技术和网络技术让动画文化成为一种特殊的视听文化，一种互动的文化。“新的传播媒体造成了某些传统艺术行业如剧场艺术的衰落，现代声像技术冲击并消解着部分民间民俗艺术。而计算机艺术科技应该不仅只是绘图呈现的工具，同时也是一个重要的沟通媒体，对人类思考以及人与人之间的互动关系影响深远。计算机艺术是沟通文化与科技的桥梁。计算机艺术创作者不该只利用计算机艺术作品来呈现理念或者作为思考表达的辅助工具。”Holtzman（1997）指出，计算机艺术不但具有承袭传统艺术媒体的本质，而且具有作为信息社会沟通媒体的功能。因而我们必须重新认真审视新的历史条件下文化艺术对于整个社会结构的形构作用，改革不适应新形势的文化体制，制定新的更合乎文化创新的当代文化保护政策，接受并且使用数字媒体，发掘其对意念表达所能产生的作用，建立新的文化运作方式。

用动画作为媒介来传递内容，传达信息，能够给人以直观的印象。因为，动画设计在表现方法上生动有趣、流畅自然、耐人寻味，在表现内容上不受时间、空间条件的限制，能把复杂的内容、抽象的概念，用高度集中、简化、夸张的手法加以形象化，它能准确、深刻、形象、具体表达现象的本质，是传递信息的强有力的手段。随着计算机应用的日益普及，多媒体技术的飞速发展，动画为科学研究和艺术创作，以及教学实践提供了有力的工具和艺术想象力的空间，电脑动画是电脑技术与美术基础的完美结合，妙趣横生。

二、多元化与兼容性

从艺术的激情中捕获灵感，诠释人类古老的梦幻，古典主义的细腻，浪漫主义的唯美，写实主义的直击心灵，达达主义的曼妙灵空，印象派的斑斓绚烂，野兽派的狂放不羁，让动画文化以很高的起点活着并且光彩照人。然而，这又是一个可以称之为“工业”的艺术，高度的社会化，对于技术理性的依赖和工具的要求超出了传统艺术。她用艺术作为灵魂，借助技术的外形、媒介的翅膀，用不同的方式随意地组合着，组合久了，便达到了“融合”的程度。正如“每一部艺术史，就是一部

科学和艺术结合的历史”一样,动画在不停地吸纳、融合,也在不停地被吸纳、同化着。整合是必然的,艺术创作的呈现性、模拟性、互动性以及计算机艺术中数字图像的传达性、多元性、互动性,都证明了整合的意义所在。因此,动画文化并非独立存在的,而要把它放到文化的母系统中进行考察。

动画本身也是一种兼容性十分强的艺术形态,一方面,动画用其想象力的无极限呈像方式,表达着日常生活中渴望但不可及的审美范式,这一范式拼贴着各种狂欢理想。在《怪物史莱克》中,电影拼贴的手段以颠覆的形式推倒了人们之前所习惯的童话故事的一切,除了兼容了许多影像的经典段落之外,还兼容了许多艺术形态的表现手法。可以说,动画艺术如同一块磁石,吸纳“变形、神似、夸张、象征、比喻、拟人、虚构、合成”等手法,创造出现实生活中难以呈现的虚幻生命和世界,给人以感官享受、视听刺激或震撼,愉悦观众。另一方面,当现在的受众能够通过媒介直接接触各种外来文化时,他们对多元文化的自觉同化就常常走在了创作者的前面,他们乐于将多种文化予以比较,乐于接受异域文化所带来的优秀价值观。这就是说,多元文化的碰撞能够拓展受众的文化包容性,使得他们能以平衡心态选择和接受各种文化。同时在多元文化的碰撞中,受众的审美标准、艺术需求水平,教会了他们“看的行为”,确立了“什么是优秀动画作品”的评价坐标,也在推动着动画创作的不断创新。① 同时,在多元化文化发展中,动画文化架构的是一种精神价值与市场价值同在的体系。在深层次的交融上,不仅规定了动画艺术与各种艺术形态乃至科学、宗教、社会、性别等复杂形态的整合趋势,而且也呈现出一个文化的双向选择结构。在动画文化发展的过程中,一系列的文化先后被容纳到这种文化之中并为其服务,同时,这些文化也通过动画文化异彩纷呈地呈现出来。多文化的融合使动画文化的羽翼丰满起来,内涵丰厚起来,手法更加多样化。

三、全龄化与衍生性

动画的受众相对特殊是由于动画文化的特殊性。巴拉兹在《电影美学》中提出:电影艺术的诞生不仅创造了新的艺术作品,而且使人类获得一种新的能力,新的感受能力和理解能力,更使人们看到一种新的文化在群众中的发展。通常,电影通过分级制度来确定其受众的年龄段;电视本身的特点决定了它相对广泛的收视群体,大众性和全息性的特点使电视成为生活中的必备品,普及性更高。“电视

① 彭玲:《动画导论》,上海交通大学出版社 2007 年版,第 3 页。

创造了一种迅速而又逼真、生动、可感的及时影响社会的传播方式,因而形成的电视文化,可以说是一种反应敏感、思想活跃、激发想象的文化。"[①]纸媒对文化水平和阅读能力尚有一些要求,传播范围和时效性也逊于电视,受到的影响因素如地理、交通等较多,但是往往会有一个相对稳定的读者群体;无线电广播的影响力在近年来逐渐淡化,没有图像的局限性不适合"读图时代"的需要。动画文化区别于以上文化类型是因为动画不仅依靠电影和电视传播,还依靠第四媒体、第五媒体传播,动画的高度综合性不仅涵盖了影视艺术,而且具有极高的科技因素,不仅综合了传统艺术,而且把现代艺术纳入其中。

对于中国大多数的孩子们来说,能够在放了学、写完作业之后,看一集精彩的动画片是生活中总会期盼又十分开心的事情。动画片,陪伴着一代又一代的孩子长大成人。从《葫芦兄弟》、《鼹鼠的故事》到《黑猫警长》、《西游记》,再到如今已经难以计数的动画片,孩子们的世界日益丰富着,那些动画世界中的精灵们也在壮大着,成长着。而那些经典的动画形象,却永远不会衰老,永远精力充沛。

如今,许多成年人像孩子一样看动画,买动画的衍生品,并非因为他们是长不大的孩子,而是因为他们有梦想,有永远未泯的童心,他们释放童年时的矜持,更重要的是,动画片是他们生活的风景线。许多动画早就开始面向成人世界了,那些孩子们无法体会的微妙世界,有细腻的情感,生活的艰辛,人生的冷暖百态,温情的讽刺,黑色的幽默,现实的小小不满,这一切都是这些大孩子们生活的调味品,他们已经离不开生活中这样绚丽却又不华丽的风景线了。

动画领域内,目标受众群的年龄分布呈金字塔状。处于基层的是青少年,尽管各方在尝试着"全龄化"卡通路线,许多优秀动画电影中深刻的寓意和波折的情节以及充满哲理的想象,是老少咸宜的,部分新媒体艺术作品温情的微讽和对后现代语境的结构与消解只有成人才可以理解,但是那绚丽多变的画面和变化多端的节奏同样会吸引喜欢新鲜事物的青少年。在动画中,儿童看到的是童话般超越现实的故事,喜欢幻想,天马行空,孩子们在纯净的梦幻里悄悄长大;少年看到的是成长,成长所要承载的责任和成长带来的欢乐;成年人看到的是梦想,某年的某一天,在动画的世界里找寻到了儿时久违的梦想;老年人会笑着回忆遥远的童趣,遥远的童年。

动画的受众遍及各个年龄层次,这也是为什么动画承载着许多文化因素的主要原因。许多只有成年人才能读懂的动画作品,饱含着生活的经历,社会的变迁,人生的冷暖,在这些动画片中,人们更在意去寻找一个情感的皈依地,去寻找一个

---

① 田本相:《电视文化学》,文化艺术出版社 1990 年版,第 10 页。

一直以来都在向往的精神家园。对"家园"的渴求，是每一个人发自心底的向往。

基层受众年龄层次较低的动画文化不同于其他文化。从 Xday 一代[①]开始，儿童就是在动画的伴随下成长起来的，他们从小受到动画人物的熏陶，接受动画的教育，耳濡目染，在动画的世界中走向成熟，长大成人。虽然现在不少动画频道为了扩大动画的"目标观众群"，特意划分"核心观众"以及"次核心观众"，但是"核心观众"首先还是以青少年为主，"次核心观众"是指中年观众。所以说，动画是儿童心智成熟的第一站(当然不排除许多的动画电影和电视系列剧都是老少咸宜的)。Xday 一代由于自身显著的时代特性，可以很快地接受新鲜事物，对于技术文明的崇拜比以往任何时代都要狂热，互联网和电子游戏也在这一代中广为流行，而这些都是动画文化的载体和方向所在。与社会生活紧密相关，反映新新人类生活时代特征的搞笑娱乐片继续占据着广大网民的视野。Xday 一代对于文化有着独到的理解，在网络中他们借助动画来诠释着自己对中国传统文化的理解和期望，给网络动画也赋予了深厚的思想文化内涵。动画受众们仍然关注着文化的延续和进步，在近年来的主题中，除了填补当代人普遍存在的精神空虚以及后现代主义的题材外，同样也涌现出大量反映现实，呼唤和平、团结、环保等带有浓厚人文气息的公益类作品。SARS 事件、二次海湾战争、印度洋海啸等促使人们对世界有了更深的理解，他们借助工具表达自己对于当代社会的见解，依然保持着对人心灵和视听的强烈震撼。

西方后现代主义思潮的兴盛是和 Xday 一代的成长同步的，动画的观念体系

---

① 互联网上的网站(Xday. com)将 1976 年以后出生的人群作为他们的服务对象，并且沿袭美国现成的概念(即 X generation ，它指美国 60 年代末到 70 年代中期出生的一个人群)，把中国 1976 年以后出生，伴着网络长大的新新人类称为"Xday"一代，这引起社会多方面的关注。1976 年是中国当代历史上一个非常特殊的年份。这一年，中国人在地理和精神上都经历了一场空前的大地震，因此将这一年作为一个特殊的分水岭来划分一代人。Xday 的特征包括：1. 人口学特征：独生子女，小太阳，甜水中泡大。2. 生活的社会政治氛围：政治观念淡漠。3. 价值观：知识英雄崇拜，金钱价值观。4. 他们的主要生活场景在现代都市。5. 电脑和互联网成为生活的主要部分。6. 消费文化熏陶下成长起来的一代。文化生活：连环画、洋品牌和进口大片以及港台搞笑片；日韩文化影响；读网络，看 VCD，漠视经典。7. 爱情上的不求天长地久，但求曾经拥有。渴望真爱，害怕伤害(典型症候：一个人怕孤独，两个人怕辜负)。8. 吃"娃哈哈"长大，思想和身体都偏于早熟，独立的个性特征，过早的反叛意识；文化偶像：美女文学，网络作家。9. 自我崇拜。自我中心，较少畏惧的一代，坦率，不掩饰欲望，勇于表达的一代。10. 广告文化培育出来的一代，成长的大环境充斥着物质主义。买房、买车、生活旅游成为主题词。11. 娱乐工业生产物。麦当劳、好莱坞、魂斗罗、游戏机、快餐、歌坛影视、流行乐、可口可乐、酒吧、演唱会等等。12. 环境污染的直接承受者：农药、大气污染、土壤沙漠化。13. 地球村公民意识浓厚，最少等级观念，言语中夹杂英文单词。14. 由于人口政策和中国重男轻女观念的影响，这一代人进入婚姻市场后，男女比例不协调，可能导致相当部分男青年在婚姻市场上缺少合适的婚姻对象。15. 可能晚景十分凄凉。由于人口政策原因，他们小时候生活在 6 比 1(爷爷、奶奶、外公、外婆、爸爸、妈妈)的优越环境中，拥有最多的社会资源，但是他们成长以后可能处在两夫妻比十的沉重责任之下，前景并不十分乐观。

通过动画文本和动画行为得以体现，从直观的表象层面到抽象的精神层面，派生出动画文化的隐性体验。与后现代文化精神内核相契合，动画思维把这种独特的审美感知提升到了观念层次，独特的审美感知使动画文化又不断地派生出许多体系，这些体系只有在动画中才是真实的。对于真实世界的感性描摹，抽象的动画场景和天马行空的动画人物，营造出一个只有想象才可以到达的时空，这个时空有时候不会被前一代人所理解，会被他们误解为“儿童游戏”，但确实为新新人类所钟情，所追捧，所沉溺，并模仿。年轻一代的动画受众陶醉在 COSPLAY 中时，动画文化正凭借自己独特的符号系统，用电视动画、网络动画和动画电影以及交互动画、动画广告、电子游戏等，共同构筑了一种难以忽略、不得再轻视的文化现象。与此同时，“在一种相对缓慢、相对松弛的生活中，人们有较多的余裕去浅吟低唱、品尝玩味，去细细咀嚼、推敲和寻索那些潜藏在话语和概念背后的意蕴，那些隐喻性、象征性的东西，从而阅读的功能得到充分发挥，这就使得印刷文化有可能大行其道。但是在高度紧张忙碌的现代都市生活中，人们已经无暇进行精细的心灵内省和思想反刍，从而概念退位、形象登场成为当今所面临的一个重大的文化转折。”[①]这也道出了许多成年人喜爱动画的原因。在全龄化的受众视域里，可以看到，从动画策划到生产和消费，动画文化从内涵和本体层面上正在逐步地完善，而动画文化本身也应该步入文化大盘的概念股和强势股的行列，不仅与电影电视文化平起平坐，还要在不断的探索中，引领数字时代的文化现象之潮。

第四节　动画的文化体验

当电视、电影显示出作为一种传播工具而存在的意义时，动画是作为一种艺术形态而存在的。记得库利在《人类本性与社会秩序》一书中作比喻，人类生命历史的进程犹如同一走向的一条河流和沿着这条河流的一条公路。河流里传递的是生物种质，是遗传或动物传递；公路上传递的是语言、交流和教育，是信息传播或社会传递。自然生命渊源于种质传递，它通过交配与抚育的过程完成；社会生命起源于信息传播，它通过体态和语言的交流实现。河流最先出现，是公路产生的前提和基础；公路出现较晚，是河流的丰富和发展。这表明，人类的自然生命在种质传递中具有一定的稳定性和复制性，而人类的社会生命在信息传播中则具有较大的可塑性或可教育性。

---

① 孙宜君：《影视艺术鉴赏学》，中国广播电视出版社 2002 年版。

动画一方面依靠各种适合自身的媒介进行传播，在传播的过程中不断完善，另一方面实现着媒介的融合，网络、电视、电影等不同的介质，都成为动画文化的载体，在丰富的媒介环境中，动画文化不断得以渗透，使其成为一种社会认知，成为一道生活风景，更撑起一片心灵体验的宁静港湾。

一、在社会中理解动画文化

在动画文化的建构中，大众文化的植入性渗透，不仅成为动画文化产品和服务本身的消费对象，同时也解构和创造着动画文化本身的取向。正如豪赛尔所指出的，“在大众文化的时代里，艺术的商品化所表明的不仅是可售的，可能获得最大利润的艺术品生产的努力，而且更是为了寻找一种规范的形式，通过应用这种形式，一个类型的艺术品能够以最大可能的规模出售给适合此类产品的公众。”①

动画作品不可避免地融入社会、折射社会，并且以其独特的方式呈现真实。“透过神话的建立和实现，让世界未可知的隐秘存在意义，得到凭靠和寄托，甚至解放。《风之谷》、《天空之城》等片的神话验证效应就属于此类。寓言结构的运用，将创作者的理念，以更加隐晦而意味深长的艺术化方式传递。《红猪》、《千与千寻》将魔幻、虚构巧妙植入真实语境中，在讽喻现实的同时，也让观众为影片的内在意义而不断思考。”②文化的力量是一种软力量，社会生活里的动画润色着人们的生活，也反映着人们的心灵。

动画作品社会化的中级阶段是表达社会现象，呈现出对一些社会问题一定程度的思索。《喜羊羊与灰太狼》在这方面做出了初步尝试。2009 年春节期间上映的《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》融入春节牛年故事的一些传统文化元素，并以中国观众的口味，关注很多当下的话题，比如三聚氰胺、山寨，这些话题拉近了动画片和生活的距离，还有年轻人和小朋友中都很流行的冷笑话，像“动画角色不能‘雷人’，但是可以很有趣。”这一编剧上的改变，取得了较好的社会效果，也反映出符合消费需求在动画创作中的重要性。另外一个社会化的表现形式就是，网络动画作为动画艺术中相对比较“草根”的一种，一方面给予了大众进行自我诠释的平台，使得一系列反映普通大众日常生活的动画作品应运而生，另一方面，网络动画作者的独立化，能够使作者的思想得以自主呈现，而网络受众的年轻化和相对活

---

① 豪赛尔：《艺术史的哲学》，陈超南、刘天华译，中国社会科学出版社 1992 年版，第 326 页。

② 游皓智：《宫崎骏奇幻世界初旅行》，《北京电影学院学报》2003 年第 3 期。

跃，也使得创作的活泼度和开放度较高。语言的生活化、形象的符号化、情节的社会化、表意的辛辣化，都让网络动画成为进行真实生活表达的窗口。

动画作品社会化的高级阶段是进行文化的转移和渗透，类似于《花木兰》和《功夫熊猫》这样的动画电影是其中的重要代表。虽然这类动画作品并不是以直接的社会教育为主要目的的，但是其不可避免地在动画作品中融入文化因素，并且以文化渗透力影响着全球价值取向向本国文化靠拢。虽然它们借助了其他国家和民族的文化元素作为表象符号，使其更具有亲和力和吸引力，但是动画作品中的价值观仍旧为“美国式”的文化思维，随着动画作品的全球传播，文化的影响力便得以渗透。

二、在生活中记录动画文化

动画文化的渗透与张扬，来源于对生活的观察。在生活的琐碎细节中萃取心灵的声音，用动画特有的方式进行调音、放大和润色，这才是一支充满灵动的乐曲。在生活中善于记录细节，并以动画创作的思维进行萃取，同时融入社会文化的共鸣，让动画作品充满了生命的血液。

与沃尔特·迪士尼在仓库中相伴的老鼠成就了米奇这一世界动画史上的不朽经典，没有那只或者偶然或者必然出现的老鼠作为原型，没有迪士尼对于生活细节的留心和对于动画艺术的痴狂，就不会有今天仍旧印在我们脑海中的米奇老鼠；同样，宫崎骏对于成长的体验，成就了《千与千寻》中千寻的成长，成就了《魔女宅急便》中琪琪的成长，而他对于过往岁月的感慨和遗憾成就了《悬崖上的金鱼姬》中动画角色真实的人格特性。

在动画片《魔女宅急便》中，宫崎构筑了一个充满欧陆风情的海滨城镇，电器、机械、汽车已经纷纷展示出新时代的样貌，而传统的魔女之力量反倒是令人陌生而不安的存在。尽管十几岁的少女琪琪努力克服种种障碍，但她最终还是感觉到了时代对于魔法的需求正日益衰退，世界正完全以她想象之外的样子飞速地发展着……尽管宫崎骏在片中描绘了不少森林、飞行的场面，但毫无疑问影片的实际主题却是在展现主角内心成长变化这一过程上。成长，成为作者在诠释内心体验时的一个主题。在《千与千寻》中，宫崎骏同样讲述了一个十岁女孩蓦然成长的故事。这个女孩并没有美丽的外表和完美的性格，也没有超越自然的力量，而她之所以吸引人，就在于她的成长。在成长的过程中，她懂得了怎样去爱。烦恼的与日俱增，乐趣的越来越少，或许这些都是成长所必须付出的代价。宫崎骏的另一部动画片《悬崖上的金鱼姬》讲述的是人与社会、自然之间的关系的故事。5 岁小

男孩宗介既内向又调皮，他的父亲是个工作狂，疏于和他交流。一个炎热的夏天，与家人一起到海边避暑的宗介发现了一条叫 Ponyo 的金鱼。Ponyo 一直向往着人类的文明世界，想变成真正的人类，于是宗介决定帮助这条金鱼实现它的愿望。宫崎骏同样选择了在影片中探讨父子关系，探讨成长。据说男主角"宗介"就是以宫崎骏的儿子宫崎吾朗小时候的性格为蓝本创作的。宫崎吾朗也是一名动画家，不过宫崎骏与儿子关系一直不佳，铃木敏夫说宫崎骏认为父子关系变差的最初原因是儿子五岁时"缺乏陪伴"。当时宫崎吾朗正处于最需要家长陪伴的年龄，父亲却因为埋首于工作，没有时间陪伴他。《悬崖上的金鱼姬》中父与子的关系，就如现实中的宫崎骏与宫崎吾朗一般，这次塑造"宗介"这样一个人物形象，也是宫崎骏想要修补父子关系的一次努力。对于儿子，对于生活，对于成长，宫崎骏在现实的体验中汲取审美的精华，并把它转化成了所有人都能有所共鸣的美丽动画，这些都来自于对生活的点滴记录和有意识的萃取。

三、在体验中升华动画文化

在古希腊的神话里，宙斯安排了九位缪斯女神去掌管艺术。高贵的女神仿佛不可触碰，艺术殿堂高高在上。艺术，是天神赐给人间的精灵，需要人们去顶礼膜拜。音乐艺术是听觉的文化，在倾听中感受震撼、宏大、优雅和清澈。古希腊哲人德谟克里特说："使音乐产生的不是必需，而是奢侈。"书画艺术是纯视觉的文化，每一个笔触，每一个画框都有属于自己的故事，或是浓烈，或是淡泊，或是写实，或是抽象，用眼睛囊括了斑斓的色彩和丰富的造型，用心灵感受这些平面背后的精妙。文学则是文字的游戏，把更多的思考空间留给读者。文字记载了历史，文字本身也成为了文化的载体，文字的演变发展过程是地域文化的浓缩。舞蹈艺术从民间的狂欢步入高雅的殿堂。尼采思想形态里的舞蹈，象征着一种内含酒神精神的人生态度，他笔下的查拉图斯特拉，有着宁静的气质，轻捷的双足，无处不在的放肆和丰饶，"我的脚踝高举，我的足趾凝听——它们会认识你：跳舞者不是在足趾上也有耳朵的吗？"这些久远的艺术形式有着千年的文化渊源，在接受方式上是单向、平面的。从接受行为来看，接受者大都是以"欣赏"的态度去面对。这些艺术的"陈列场地"是音乐厅、美术馆和剧院，当然，通俗小说、流行音乐和行为主义绘画是近现代的产物，而最初的"高雅"使得这些艺术形式的接收行为成为"欣赏"或是"膜拜"。"历史上向前一步的进展，往往伴着向后一步的探本穷源……十六世纪文艺复兴追摹着希腊，十九世纪的浪漫主义憧憬着中古。二十世纪的新派日

溯源到原始艺术的浑朴天真。"[①]绵延了几千年的文化是我们先民努力的结晶,也是现代艺术的思想根基。人们对艺术女神的膜拜使人们欣赏艺术,使心情变得高贵。历史终究会把高雅艺术推至平民阶层,让更多的人去认识艺术,感受艺术,体验艺术,创作艺术。

从接受的角度看,观影者在对生活的审美体验中理解动画文化的深刻内涵。伽达默尔说:"真正的精神潜沉(深层体验)敢于打破它的现实性,以便在打碎的现实中重见精神的完整。能够这样携带着向将来开放的视野和不可重复的过去前进,这是我们称之为体验的本质"。[②] 宫崎骏影片始终如一坚持的纯真梦想,是许多观众所渴求的,也是他们希望在动画中找到的一种力量,这种力量让他们坚信生活的美好,鼓励他们超越自己实现梦想。从宫崎骏最早的《风之谷》到现在的《哈尔的移动城堡》,我们都能看到一个始终不变的单纯女孩,她或者是守卫家园的战士(《风之谷》、《幽灵公主》),或者只是常见的邻家女孩(《梦幻街少女》、《猫的报恩》),或者突然陷入怪异的不幸(《千与千寻》、《哈尔的移动城堡》),或者只是日常生活的迷惘(《龙猫》、《魔女宅急便》)。无论哪一种,她都会带着不变的善良信念,坚持,再坚持。

"审美体验,是人在社会实践基础上所获得的对人类活动的有限中的无限、刹那中的永恒的体验,或者说,是对人类活动的永恒动荡中的暂时安宁、无限失落中的有限超越的体验"。[③] 在动画片《天空之城》中,怀揣着"飞行石"的少女希塔在躲避军方与空贼的追捕过程中邂逅了矿工少年帕斯,接着两人为了探寻是否真有天空之城的存在而踏上了冒险历程。宫崎骏以最浓烈的笔墨描绘的事物是那株植根于天空之城中心的宇宙树,它不仅是伟大生命的象征,同时也是昔日孕育天空之城中人们赖以生存的飞行石结晶的母体。对天空之城的这种向往,正是对"刹那中的永恒"的一种精神体验。而在动画片《龙猫》中,入夏的季节,坐在颠簸的小车上,开过绿野花香的乡间田园,望着天空流云点缀的蔚蓝,忽被一阵风将车内蒸腾的空气一扫而净,于是两个女孩小梅和五月兴奋地开怀大笑起来。在这样一番自然田园风光的开场下,宫崎骏以鲜明淳朴的魔幻现实主义风格构筑了一部旨在寻找日本风土的人文电影,而更加凸现了自然与人交流的美好。或许,在《龙猫》中,我们可以深刻地感受到,"审美体验是一种特殊的审美经验,是审美经验强烈而深刻、丰富而高妙、充分而激烈的动态形式,并以其设身处地,情感激烈,想象丰

---

① 宗白华:《宗白华全集》(卷二),安徽教育出版社 1996 年版,第 356 页。

② 伽达默尔:《美的现实性》,生活·读书·新知三联书店 1991 年版,第 13 页。

③ 王一川:《审美体验论》,百花文艺出版社 1992 年版,第 122 页。

富，灵感突现，物我两忘，浑化同一为其鲜明特征”。[①] 动画片透过孩子们独特的心灵视角所观察到的微观世界，使精灵、信仰、快乐与希望等等这些人类懵懂时期最初的怀念再次涌现出来，这种对人与自然的生命体验正是一种“物我两忘、浑化同一”的境界。

审美体验对时空的超越性还表现在审美体验的同一性上，所谓同一性体验是指人在体验中主体和客体合一的状态，主体的经验与客体的表象在体验过程中融为一体，所有的矛盾消失在这种天人合一的状态之中。人在审美体验中比其他任何时候的感觉更为自由，更为和谐。此时，体验者达到忘我、忘物的境界，感觉和整个宇宙融为一体，超越时空的限制，世界和历史在这种迷醉的状态下从记忆中消失。时间在体验过程中失去原有的概念，生命达到了真正的自由和无限，历史的起点和终点已完全对接。人本身也成为自由的存在物，超越了生理的、经验的、美的存在。就像席勒说的那样：“美可以成为一种手段，使人由素材达到形式，又由感觉达到规律，由有限存在达到绝对存在。”[②]在这个过程中，美的意义释放了出来。

画家康定斯基说：“色彩是琴上的黑白键，眼睛是打键的锤。心灵是一架具有许多琴弦的钢琴。艺术家用手通过这一或那一琴键，把心灵带进颤动里去。”[③]创作者在生命的罅隙中记录点滴瞬间，通过对生命的观察，用心灵体验自然，产生了无穷的源泉，这些灵感注入到动画艺术中，与这种奇妙的艺术形式擦出了火花，于是，我们看到了那些美丽的动画。因此，只有艺术家以真实的心灵与自然同步呼吸，运用敏锐的观察和独特的感受，捕捉到常人难以察觉的视听形象和情绪，物我交融，生出丰富的情感，才能创造出闲逸幽深的如诗意境，如画生活。这是诗人、画家和艺术家们共同的本领。由此，绘画以独特的语言方式向观众传达出了作者的内心世界，通过层次、节奏、明暗、对比、色彩、线条、墨色，就能以符合美学规律的方式重新创造和组合，借景抒情，含蓄传神，给人带来诗意的美感。

动画艺术正是这样一种释放的过程。动画文化的体验是一种生命活动的过程，体现为人的能动意识在体验的过程中，主客体融为一体，人的外在现实主体化，人的内在精神客体化。在人类的多种体验当中，对动画的审美体验展示了人们对于自由空间的追逐、对梦想的追求和对理想境界的追寻。从这种体验中获得的不仅是生命的飞扬、生活的充实，而且还有对于自身价值的肯定，对于客体世界

---

① 王岳川：《艺术本体论》，上海三联书店 1994 年版，第 160 页。

② 席勒：《美育书简》，中国文联出版公司 1984 年版，第 102 页。

③ 蔡松琦、蔡幸子：《钢琴宝典》，华南理工大学出版社 2001 年版。

的认知和把握,以及对于“不可能事件”的策划。

其实,对于动画来说,之所以能够构建一个梦想的空间,正是因为其海纳百川的艺术品格。动画本身是一个开放的系统。在动画所创造的文化空间中,以动画形象为核心的动画文化产业创造着丰厚的利润,在一些国家,它们甚至超越了钢铁、汽车而成为经济发展的支柱产业;以动画思维为核心的动画创作创造着精神消费的乌托邦,在许多人的心中,动画能够表达失落的理想、不复存在的童年以及心底最真实的愿景,动画成为一扇窗口;与此同时,以动画为艺术的影像传递让生活流光溢彩,以动画技术为手段的表达方式让科技变得直观,以动画为媒介的传播方式让生活变得充满生机。

动画以独特的形象角色和情节向观众传达了作者的生活体验,通过梦幻的故事,生活的瞬间,灵动的色彩,配合完好的声音和生活在非真实世界里的动画角色,给人带来了对童年的追忆、梦想的膜拜和未来的遐想。

动画文化学

Culturalogy on Animation

第三章

偏移的实证：动画中的身份认知

文化及其现象是动画研究中无法忽略的一部分。电子游戏研究中美学的自觉要求将电子游戏置入更广阔的理论及现实文化背景中进行考察,从动画研究的视角以及游戏美学的角度来发掘电子游戏的审美内涵,旨在通过分析作为广义动画分支的游戏的媒介特殊性和文化共同性,阐释动画文化现象。作为信息社会中一种独特的意义媒介,游戏中的“自我”以何种面貌呈现?以游戏为代表的动画文化与组成游戏的语言及图像文化之间是何关系?过度沉迷于游戏会导致审美距离的丧失,如何保持恰当的距离对游戏进行审美观照?

第一节　基于现实社会的身份偏差

在当前现代主义及后现代主义的文化大背景下，以大工业生产和消费主义为特征的大众文化日益泛滥，大众文化传播所宣扬的物质主义、享乐主义的价值观、人生观，向人们昭示了一种关注现世、享受当下的生活态度，这和精英文化理想引导显然是相悖的，这就更加要求我们的艺术家们要保持对当前极度膨胀的商业运作和欲望系统的疏离，对自我的本真体验保持敏锐，同时去寻求运用新的动画语言和形式表达个人体验的途径和可能性。[①] "人的欲望具有强大的驱策力。欲望指向未来，它是伴随着憧憬和想象而产生的，想象中欲望满足的图景吸引着人们。欲望同时也产生匮乏，而匮乏则来自过去，只因已经有了口渴，才会产生喝水的欲望。这样欲望既有从未来吸引人的力量，又有从过去推动人的力量。匮乏从后面推动人，憧憬和想象则从前面吸引人，欲望因而具有强大的驱策力。"[②]在强大的消费驱动力作用下，动画从另外一个角度满足了人们的这种需求。

一、《圣安德列斯》：社会文化的鲜明游戏文本

《侠盗猎车手》这款游戏是动画文化研究中的个案。游戏蕴含了丰厚的美国文化和浓重的美国色彩，其中有一代背景设定在 20 世纪 90 年代早期，加州史上最荒唐和扭曲的年代。

赤裸裸的金钱欲望和巨大的贫富悬殊让这个地区充满了动荡不安，种族歧视也成了一条随时可能燃着的导火索。当时曾发生过 15000 个黑帮分子在街头搏命，疯抢贩毒与赌场的地盘。而作为执法者，警察似乎是整个动物园（加州）中的驯兽师，生杀予夺，只手遮天，平民敢怒不敢言。终于，在 4 名白人警察殴打黑人罗德尼·金后，洛杉矶引发了暴乱，一些贫民窟被付之一炬。烧杀抢掠乱作一团，纸醉金迷的洛杉矶成了风暴的中心……

（一）真实社会背景的游戏化呈现

城市是游戏中无法忽略的叙事场景，也是虚拟世界博弈发生的地点。社会现

① 吴毅强：《中国实验动画初探》，华南师范大学硕士学位论文 2007 年 5 月，第 27 页。

② 谭志君：《无限欲望与有限满足》，《社会科学》2004 年第 2 期，第 85 页。

实对于文化研究来说是一个不可或缺的对象，只是在动画作品中，社会文化一直处于一个边缘的地位，或者大部分的动画作品忽略了作为现代文化一个重要载体的"都市"在文化叙事中的地位。《侠盗猎车手》以美国社会生活为背景，并对美国文化进行了符号化的呈现。在游戏影像中多处出现纽约市的标志性建筑，比如自由女神像、布鲁克林桥、科尼岛的云霄飞车等，这些都是纽约市的著名景点。与此同时，画面的旁白说："生活很复杂。我杀过人，走私贩卖过人口。也许在这里，情况会有不同。"这些游戏场景和情节之所以能够塑造出吸引人的英雄，是因为与恶势力战斗，帮助弱者，拯救世界于危难之中，以暴制暴打倒坏人，呼唤和平——这是所有普通人都梦想的行为。在平日陷入失意的人们，为消除内心的混乱，热衷于观看这类样式的电影和漫画。观众在与正义的主人公达到同化的过程中，毫不被良心苛责地释放出笼罩内心的攻击冲动和破坏冲动，或让电影完全将其吸收。最终，在兴致昂扬中获得大团圆结局和精神上的稳定。这就是所谓"感情净化效果"[①]。游戏设置与潜在社会心理的契合，让诸如《侠盗猎车手》此类游戏的玩家能深切体会到社会现实的残酷和肆无忌惮的宣泄带来的快感。同时这些"真实"也得益于主创团队派出了很多工作人员进行的大量实地调研取景，从游戏的背景呈像中也可验证这一点。惟妙惟肖的城市风景，还有许多似是而非的著名建筑物，如金门大桥、好莱坞等等，这些典型地标都代表着美国独特的城市主题文化。城市的文化构成了一个国家独特的气质和内涵，水上之都威尼斯、时装之都巴黎、音乐之都维也纳、电影之都洛杉矶、博彩之都拉斯维加斯、绘画与雕塑之都佛罗伦萨以及建筑之都罗马等等，每一个城市都有典型的文化色彩。

《侠盗猎车手：圣安德列斯》将游戏舞台由前作佛罗里达州的迈阿密移至加利福尼亚州，并收录了加州三大城市：洛杉矶（游戏中改称 Los Santos）、旧金山（游戏中改称 San Fierro）与拉斯维加斯（游戏中改称 Las Venturras），更具有典型性。Los Santos 的特点是天气比较晴朗，有沙尘的感觉时而也会有暴雨；San Fierro 是被大雾笼罩的都市；Las Venturas 有着清新的空气和耀眼的灯光；乡村当然是一个暖和自然的地方。

（二）城市提供文化发生的温床

游戏《侠盗猎车手》中选取的城市，带有游戏精神独特的气质。

以拉斯维加斯为例。在拉斯维加斯的夜晚，梦幻般的瑰丽色彩点缀着这座富有想象力的城市的天穹。拉斯维加斯的城市主题文化为"博彩"。在现实美国社

---

① 高畑勋：《暴力、动画片及其渊源》，支菲娜编译，《北京电影学院学报》2004 年第 3 期，第 59 页。

会中,昔日的不毛之地因为博彩而变成了世界超级娱乐城市。在游戏中,也将这一元素自然地融入到其中,从而使世界各地的玩家感受到城市主题文化的影响力。

在拉斯维加斯博彩业受到法律保护,且玩得高雅,形成了博彩娱乐文化和博彩娱乐文明,所以这里成了世界超级酒店的汇聚地。在拉斯维加斯,耗资百亿人民币及数十亿人民币的主题大酒店比比皆是。美丽湖大酒店、西泽宫大酒店、纽约大酒店、金字塔大酒店、金银岛大酒店、金殿大酒店、巴黎大酒店、威尼斯大酒店、米高梅大酒店、阿拉丁大酒店就耸立在这座城市中。这些超级豪华主题大酒店,住的自然都是百万富翁、千万富翁、亿万富翁。博彩在这里变成了高雅的娱乐艺术,吸引着全世界的富豪们。所以全世界有钱的人都涌向这里,尽情享受这种高雅的博彩娱乐艺术。这就是拉斯维加斯"博彩"城市主题文化的艺术魅力。

在《侠盗猎车手》中,街道上常常游荡着肌肉比基尼女郎、肚满肠肥的臃肿男子,常常可以看到各种品牌的西餐厅、便当屋,它们其实与现实中的美国社会也是一致的,接近真实的游戏美学,建构了一个虚拟世界中的想象城市,在这个想象的城市中,真实与梦幻交错,最大化地实现玩家们的梦想。

二、《北京浮生记》:被符号化的真实社会

《北京浮生记》与《侠盗猎车手》截然不同:没有精细制作的3D画面,没有栩栩如生、形色各异、不同肤色的人物设计,也没有一个看得见的、可以行驶其间的城市,《北京浮生记》只是用一些汉字符号表征着一座虚拟城市的存在。这些符号仅仅是城市、地铁和沿途的风景,仅仅是社会空气中弥漫的一些词汇:户口、就业、租房、盗版、发票、香烟和劣质化妆品等,间或还有医院、邮局、银行、房屋中介和网吧等,还有健康指数、申奥、沙尘暴等,简单却很直接,叙述着一组城市符号,表征着城市在一个群体中的印象。

(一)北京城市的符号化呈现

以北京为城市背景展开的电子游戏《北京浮生记》,展现了许多都市特点,诸如浓重的拜金主义味道、城市中的歧视以及个人在其中真真切切甚至是有些心酸的感受。正如作者在《北京浮生记》中貌似轻描淡写的句子:在北京浮生,观察它就像医生观察病人,就像巴尔扎克观察巴黎……

在《北京浮生记》中,游戏者扮演一位从外地到北京谋生的青年。一开始,他只有2000元钱,并且还欠村长(一个流氓头子)5500元的债务。这些债务每天的

利息高达10%，如果不及时还清，村长会叫在北京的老乡们来扁游戏者，游戏者可能牺牲在北京街头。游戏者决定在北京地铁各黑市倒卖各种物品来发财致富，不仅还掉债务，而且还要荣登北京富人排行榜。游戏者只能在北京待40天，每次奔走一个黑市算一天。一开始，游戏者租的房子只能放100个东西……

许多人在体验《北京浮生记》的时候，会感到北京浮生之艰难，世态之炎凉，我们这个时代的荒谬。游戏中的许多场景是现实生活中的北京所真实具有的，地铁沿线是玩家常常出没、进行生活体验的主要地点，许多我们熟悉的典型场景勾勒出了一个生动的城市，然而游戏中还有许多事件和物品价格都是随机的，这给了游戏者一个公平、公正和充满激情的空间。这座游戏的城市带给许多玩家功名，融进现实，融合鲜活的文化，融合草根精神的血液或许是这款游戏吸引玩家的噱头。

《北京浮生记》中的赚钱方法也颇有戏剧性，通过贩卖假冒化妆品、水货手机、进口玩具、盗版光碟等方法来赢得进入城市的一份收入，以维持"浮生"的需要。这些浮生手段折射着许多东西，例如，玩家可以通过贩卖禁书维持生计，《上海小宝贝》在游戏中据说是美女作家用身体写的作品，属于国家二级禁书，在游戏中却卖到了7500元的高价，远远超过了手机、化妆品等。而在医院的秘密报告"《上海小宝贝》功效甚过伟哥"出台之后，禁书的价格更是上涨了四倍。通过贩卖水货手机与盗版光碟是浮生的另一种途径。另外，刚刚进入游戏，进入虚拟的"北京城"，许多玩家最初的选择就是贩卖"盗版光碟"——在游戏中，它们成本最小也最为机动，并且很容易赚钱。从游戏中的现象似乎可以隐约地感觉到"盗版"之于我们生活的接近。这也是一个独特的文化现象，似乎从游戏中走出来，在现实生活的转角处，就可以随时随地听到"发票——发票"的叫卖声，抑或是在某一个炎热的夏天走出地铁站面对骄阳的时候，我们随时会碰到"盗版光碟、盗版书刊"的地摊。在游戏中，如果赶上"北京的大学生们开始找工作"的时机，水货手机的价格会疯狂上涨7倍，这折射出大学生的就业问题。大学生就业和水货手机在游戏之中通过一段"浮桥"连接了起来，更多玩游戏的人只是沉醉于游戏中疯狂赚钱的娱乐快感，痴迷于挣钱的快乐，沉溺于财富增加的无比满足感中。几乎没有人从中批判现实，也没人从中得到灵魂的升华或者道德的提升。游戏，在这里似乎发挥了最本能、最原始的作用。

（二）触动内心的社会真实

有人说，对于在北京艰苦浮生的外地人或者IT白领来说，这种表述是有效的。它触动了许多人内心伤痛的记忆：在都市丛林中无依无靠的孤独感、各种歧视、暂住证、昌平挖沙、遣返回家。但是对于更多玩家来说，它并没有这样的效果。

其实要触动生活里的伤疤是很容易的，一瓶酒就够了……对于游戏开发者来说，或许他的梦想，就是能够用游戏这种独特的方式，特立独行的媒体，交互式的体验，无人知晓的某种生活状态的扮演者，来记录一个时代，记录一座城市，记录一段经历。这是一个伟大的愿望，一个根植于现实的写作理想。但是它或许永远不会实现，更多的人在进入这款游戏的时候，关注的是游戏分值的排行榜，关注的是游戏界面左下角那个绿色的电子计数器的不断滚动——从最初的两千元到有人创造的一亿八千万的数字。数字的变化是他们所关注的，精神的感受，肉体的在场或者缺席，40天的或者度日如年、或者无暇思考以及在这个城市里对于城市的读解也许已经变得不重要了。

《北京浮生记》营造的是一个肉体缺席的虚拟世界，在其中起作用的是一些数码符号(物品、价格、可怕的遭遇)。玩家侥幸自己不在现场的同时，消费着具有现场感的游戏符号。游戏中，那个农村青年残酷的生存经验被符号化、游戏化了，并通过符号的再生产而商品化了。在游戏过程中，游戏者仿佛不是一个受伤害者和诉说者，而是一个兴高采烈的享乐者。一些声音不可避免地在游戏中被忽略了。

第二节　种族偏差与地域鸿沟

为什么《马达加斯加》里的非洲显得魅力迷人，为什么动画电影里的非洲看不到灾难深重？为什么《侠盗猎车手》里生活在社会底层的人们拥有黝黑的皮肤？为什么《北京浮生记》里来自外地的打工者要经历如许的磨难仍旧难以融入大城市的生活？

种族、身份和地域等社会问题似乎一直被动画理论研究所忽视。而动画片中所呈现出来的这些问题却能够给观众造成深远的影响，通过动画片的传播，这些被忽略的声音容易给人形成刻板印象。

一、种族偏差的文化呈现

美国动画《猫和老鼠》是许多人童年时的伴侣，动画片是由制片人弗雷德·昆比、导演威廉·汉纳及约瑟夫·巴伯拉于1939年创作的。继第一部动画短片《猫得到靴子》大获成功后的25年中，米高梅电影公司制作了100多部《猫和老鼠》动画片。《猫和老鼠》完全以闹剧为特色，情节十分热闹。汤姆是一只常见的灰白色家猫，它有一种强烈的欲望，总想抓住与它同居一室却难以抓住的老鼠杰里，它不

断地努力驱赶这个讨厌的房客，但总是遭到失败。而实际上它在追逐中得到的乐趣远远超过了捉住杰里获得的乐趣，观众也在猫鼠游戏中获得了游戏的快感，这种乐趣一直持续了几十年。

在动画片《猫和老鼠》中，有一个常常被忽略的形象——一位没有出现过脸的黑人女保姆。在米高梅 1940—1952 年拍摄的 17 集《猫和老鼠》短片中，呈现出这样一个形象：一双略胖的黑人妇女的双脚，除了拿着扫帚维持追逐的场面就是靠在沙发上编织毛衣，但是对于她的面孔，这 17 集动画片中从来未给予过正面的表现。虽然在《猫和老鼠》中的主角并不是人物，但是动画片呈现其他白人形象的时候，还是没有隐去头部：像抓流浪猫的汽车司机、主人夫妇，以及主人夫妇雇来照看婴儿却只顾打电话的年轻女孩，都是完整地呈现在屏幕上的。

种族歧视在美国根深蒂固。与《猫和老鼠》中种族问题的暗含、不直接表现相比，同是美国动画片的《南方公园》，将肤色问题摆到了荧屏的前沿，直白、露骨：在美国对加拿大发起战争时，黑人士兵总是被刻意地安排在队伍最前面，在那场血肉横飞的战斗中，更是夸张地表现为将黑人绑在坦克的四周来作人肉防弹衣。《南方公园》最初是来自 1997 年热播至今的美国同名电视动画连续剧集。在名为"南方公园"的小村庄里，主人公是四个性格迥异的小朋友，动画剧集"紧跟时代发展"，比如，小孩子们要辩论南方公园小镇上有没有种族主义内容，直接和现实中北卡的州旗事件遥相呼应。1999 年电影版的《南方公园》，情节包含了诸如"限制级电影"、"美加冲突"、"萨达姆"等关键词，当然所有的一切都用非常"无厘头"的情节表现出来。

而风靡美国家庭的电视动画系列片《辛普森一家》是阐释这种种族与文化差异的另一个例证。虽然辛普森一家都是黄皮肤，但是他们的造型以及美国式的幽默和轻松都是白人式的。种族问题依然是美国人的"死穴"和美国社会的敏感话题，所以在许多的动画设计中，创作者更倾向于设计一些造型介于动物和人类之间的形象，并且为他们涂上蓝、绿、紫、橙等非自然人种肤色的颜色，以避免打上种族歧视的烙印，或者把这种种族歧视隐藏得更深。

然而，通过正确的方式和手段，让人们了解反映民族和历史文化的艺术作品，却能够以独特的文化浸润影响人们的观念。

捷克电视台曾经播放过吉卜赛童话木偶剧，从一位吉卜赛老奶奶哄小孙子睡觉讲故事说起。六个故事分别叙述了吉卜赛人的起源、迁徙和流浪欧洲的过程，以及广泛流传于吉卜赛民间的童话故事，有《不尽的道路》、《国王的镜子》和《魔法小提琴》等等。这些情节融入了吉卜赛人热情、爱好艺术和团结的品质，引人入胜、感人肺腑。这些故事改编自流传于欧洲各国的吉卜赛民间童话。这一作品从

一定程度上改变了吉卜赛人的处境。

目前欧洲大概有850万吉卜赛人,大部分居住在中东欧和南欧各国。深色的皮肤,加上居无定所的生活方式和相对贫困的生活水平,使吉卜赛人长期饱受当地人的歧视,同时又衍生出很多社会问题。欧洲各国已经开始重视这一问题,出台很多措施改善吉卜赛人的生活,然而人们心目中根深蒂固的偏见仍然无法消除。因此,这部童话木偶剧的创作者们试图以这种通俗易懂的方式,让人们了解吉卜赛人的历史和文化,以便公正地对待他们。

据有关资料显示,捷克吉卜赛人联合会主席韦塞利对这部木偶剧的播出给予高度评价。他说:这是使捷克当地人与吉卜赛人距离拉近的正确一步。吉卜赛儿童会通过看木偶剧找到自己的根,并逐步树立自信,因为他们有自己的童话,有自己的历史和自己的文化。这种自信心的树立对自己的未来乃至整个民族的将来都非常重要。布尔诺吉卜赛文化博物馆馆长雅娜认为:观看木偶剧的不仅是孩子,还有陪同孩子一起观看的家长,因此这部木偶剧的播出也会影响成人的观念。当然影响最大的还是孩子们,他们会从小就进行跨文化交流,"让木偶剧去消除偏见和歧视"——这或许就是文化润物无声的一种鲜明体现。

二、地域鸿沟的文化差异

近年来,地域歧视一直作为一个热点问题被媒体和网络所关注和讨论,但是学术界对此却未有足够的重视,几乎没有对地域间偏见与歧视的规范的学术探讨,更不用说对游戏文本中的地域偏见进行探讨了。生活在同一地域文化背景下的人群是如何看待其他地域文化及其背景之下的人群的?这其间是否充满了偏见、误解、谣言、笑话、传说等等,以至一个人在没见到他者之前已经形成了先入为主的他者形象,在见到真正的他者时首先调动这一系列记忆碎片来对之加以衡量、审视、评判、应对,从而形成了地域偏见与地域歧视。

农村和城市,边缘城市和中心都市,西部山区的苍凉和东部城市的繁华,煤油灯与霓虹灯,农民打工者与小资白领,在这些对立之间有一道明显的鸿沟——地域鸿沟。由"地域鸿沟"带来的地域歧视是对属于某一地域的人所产生的厌恶,甚至敌视的态度和不公正的待遇,原因是这个人具有这个地域所有令人不愉快的特征,即使用这个地域的方言、习惯于这个地域的生活方式和文化特质。地域歧视作为基于地域偏见心理之上的行为,在形式上针对个人,实质上针对的是地域群体。

地域歧视其实是一个古老的话题。中国早在上古时代,我们的祖先就以中心自居,用歧视的话语来描述四周的其他部落。《山海经》中所描绘的怪物据学者考

证实际上是域外的部落，那里的人被想象成了低等动物。而在当代全球化和市场化的背景下，地域歧视更有其复杂性。分析地域歧视可以有多个角度，比如社会心理学、区域发展社会学等等，这里我们选择从社会记忆、话语、权力的视角切入，阐释人们如何建构了心目中的城市人形象，以酿成地域歧视。

影响社会记忆的各种权力关系中，首先要考虑到的就是经济因素，或者说是区域间的发展不平衡问题。还要强调的是，不能忽视文化的相对自主性，要考虑到文化权力关系的作用。除了《北京浮生记》之外，许多动画片、游戏都因为地域鸿沟而陷入尴尬。

在《马达加斯加 2》中，狮子亚历克斯的身世如同《狮子王》里的辛巴一样波折，却没有二维动画所特有的温柔情怀。亚历克斯的舞蹈如同《美丽的大脚》里会跳舞的企鹅，用特立独行的肢体语言努力地诠释自己存在的意义。或许这种存在，那么地微弱，那么地让人难以注意，而主人公却又总是费尽心机。这种存在，在午后的阳光里，挣扎着呈现出生命力，终究会因为人类的欢欣鼓舞而获得新生。动物的表演，总是以人类的认可作为终极目标，而这种目标的结果就是，使他们拥有不被剥夺的生命。与其说生态的自然和谐，倒不如说，在人类的世界里温柔的动物们获得了与人类共同生存的权利。

在《马达加斯加》中，非洲大地的生机又一次被展现出来，这时候，非洲不再是电影中一个简单的符号元素了。从《泰山》到《所罗门国王的宝藏》，一直以来非洲总是在充当故事叙述的背景，好莱坞电影依然保持着自己固有的思维和模式，从来不解读非洲的社会和文化，白人英雄探寻冒险的历程才是好莱坞电影更注重表现的。而在今天的《马达加斯加》中，诚然动物们的经历仍旧是影片的看点，而以动画形态展现出来的那亘古不变的沙漠、旷野、森林与湖泊，除了带给人们相似的震撼之外，也开始逐渐融入到血液之中，大自然总会依照人们的方式感染心情。与以往的三维景观不同的是，在《马达加斯加 2》中的非洲景观，已经跳出了单纯依靠色彩的绚丽和景观的细腻、逼真打动人心的苑囿，故事与背景合二为一的融洽，更能够让人倾听得到非洲的呼吸声。就如同《卡萨布兰卡》里的爱情，洁白的房屋、动听的阿拉伯音乐、熙攘热闹的大集市、狭窄密集的小街巷，爱情故事在这个恰如其分的环境中才会显得张力十足，荡气回肠的爱情赋予了景观别样的性格。

有人说，好莱坞对非洲的痴迷只不过是一种假象，迷乱的外表掩盖不了对非洲现实的冷漠；也有人说，好莱坞喜欢动荡、内乱和杀戮，而缺少真正非洲电影那种切入非洲苦难的背后的创作角度。在动画片中，非洲的景观或许没有如许复杂的内涵，在《狮子王》里，大草原日出而作，日落而息，动物们生活得简单祥和，辛巴的成长串联起电影的情节，而饱和的色彩，动画化的自然景观，给了那时候的人们

别样的非洲式震撼。《泰山》里非洲雨林有着绿色的精彩,藤蔓缠绕中诞生的爱情,简单却也别致。动画里的非洲,笼罩着湿润、葱郁和张扬。

在这些迷人的景致里,很难看到非洲苦难的真实以及文化冲突的现实,虽然景致的炫目总是赢来惊叹,虽然景观的多变总是使故事洋溢情调,然而真实的非洲却远远不止于此。只是在《马达加斯加2》中,纽约老太太对着跳舞的狮子亚历克斯振振有词地喊它"坏猫咪"的时候,所有观众都会发出笑声。在回荡的笑声里,人们记录下的,却是纽约人独有的自信。

《辛普森一家》中对于来自非洲的有色人种的边缘化是动画片中由于地域产生歧视的例子之一,同时在《侠盗猎车手》中产生的种族歧视,其源头也是地域的分野——黑非洲与北美洲的对峙。因此在一个数字技术异常发达,可以触碰到每一个想象力节点的时代,在一个动画传播媒介趋于多元化的时代,在一个媒介传播无孔不入的时代,游戏抑或动画片的形式,很容易将人们的注意力吸引在"娱乐"层面,而"娱乐性"的确也是动画作品和游戏文本为获得卖点而力图达到的。但是进入到游戏或动画的更深层次上,我们常常发现,在把文本引向现实层面的时候,游戏或动画常常把人们的关注点进行转移,种族、性别等元素常常处于被忽略的地位,游戏中符号化的现实经验随即产生了一种新的虚幻经验:在游戏式竞争逻辑支配下的虚拟经验。

《北京浮生记》展现出一个都市丛林的残酷竞争,而《侠盗猎车手》中的黑帮混混也有自己的生存圈,他们每天依然忙忙碌碌,既要躲避警察的追踪,又要在游戏中想方设法赢得上一层级的青睐。游戏的主线为他们设置了故事情节,于是他们同样于芸芸众生之中,在一个彰显着自身精神气质的城市中以自己的方式生存着。可能相比于城市的特色,城市的气质和精神,城市的都市定位以及特点来说,他们都算不上有一点个性了,在一次次的劫持、飙车、偷窃、开枪与派对之中,他们的个性早就泯灭在大都市中,游戏中的城市,却愈加凸显出自己的性格了。

动画作品总是打上当代文化的烙印,文化因子不自觉地渗透到作品中,现代人的审美变化、当代社会文化等都是游戏、动画构成的一部分。不管是像《侠盗猎车手》这样体现都市文化的游戏,还是许多以古时候某个朝代,抑或以神界作为背景的游戏,其实它们的方式、游戏者的思维以及游戏设计都是现代的,甚至是在某些方面超越时代的。

"游戏"是一种典型的屏性文化,它以图像泛滥、淡化中心、双向交流等为主要特征。同时游戏又是一种后现代文化,个人全身心投入电子游戏中,从而缺失了主体性。而电脑游戏的商业化,则又远非传统游戏所能比拟,其消费方式也是典型的消费主义逻辑,游戏玩家关心的是"消费时的情感快乐及梦想和欲望等问

题”。至于“数字化”技术则是电子游戏的生命，因为电子游戏正是靠不断进步的高新技术，不断增强其效果、增多其名目种类，从而扩张其受众与影响范围的。“玩家”们也必须首先掌握一定的电脑技术才能逐渐学会玩电子游戏，并且随着技术的愈加娴熟而愈加体验到电子游戏的快乐。因此，“玩家”们在游戏中的“自我”欣赏与崇拜，从根本上讲便是一种对技术的顶礼膜拜。按照法国当代思想家埃德加・莫兰的观点，现代技术不仅控制了我们的认识论，同样也控制了我们的神经系统，甚至控制了我们用来审美的一切知觉和情绪。

电子游戏的出现，契合了都市人的心理需求——压力与忙碌之中宣泄的需求。在游戏中，或者扮演虚拟角色，或者无须承担责任地杀戮，或者寻找现实中无法实现的梦幻，由此，游戏者通过游戏，通过虚拟世界，寻找到了一个释放压力的空间。如果说普通的电子游戏只是满足了娱乐与消遣，那么暴力电子游戏则更强烈地刺激了人们的感官，使他们享受这种刺激与震撼，从而达到唤醒现实生活中疲惫精神的目的，他们在暴力电子游戏中重新找回了自我或者建构了一个全新的自我。这从一个侧面解读了游戏中许多文化现象的发生，也警示我们对于许多游戏内容的监管和屏蔽。

第三节　自然地理与情节构成

在动画创作过程中，自然环境的差异使得文化逐渐形成各自不同的特性，而文化的差异又造成了创作者的认知差异，因此，在自然地理环境的作用下，动画作品情节上也呈现出本质上的差别。

纵观中国带有地域性质的动画影像，区域文化特质的缺乏，人文自然景观特色的缺失以及浓郁民俗特色内涵的苍白，都使得动画中的“人与自然观”长期被忽略。不仅动画影像如此，在现实社会发展中，这一现象折射出“生态自然观”远远没有成为一种习惯性的社会认知和达成一种发展观的共识，因此也就无法自然涵养在动画作品中。然而有一点是毋庸置疑的，那就是我们在影像作品的创作中，一方面呼吁文化个性的建立和文化底蕴的浸润，另一方面又忘记了，人类追求高品质的文化生活，首先是建立在人与自然和谐共存的基础之上的。几千年文明的积淀正是保持文化先进性和恒久不断的基石，把握人与自然和谐相处的精神底蕴，弘扬中华民族文化传统中的精华，并加以创造性地重建，将弥足珍贵的人文精神应用到艺术创作中，是和谐的自然社会观的要求，也是我们在发展与蜕变中不容推卸的责任。

一、冲突与制约:中国动画中的人与动物

在动画中,自然界成为梦想的发端地,生态关系体现在动画中,表现出来的可能是真实的自然景象,或者是已经消失的景观,或者是梦想中的绿色家园,也许是宇宙中清凉的绿洲。所有关于人、动物与自然的景致,都带着人类的情感。诚然,人的确是众多生灵中最聪明的,可是由于人类社会的不断发展与进步,导致一些人的贪欲随之膨胀,对自然的破坏大大超过了它所能承受的程度,使灵性的生物遭受涂炭……在中国的许多动画作品中,人与动物的关系是简单的、线性的,更是缺乏沟通与交流的,在情节的设置上,常常表现出正面的冲突,在角色关系上,也多体现为人类对动物构成的制约关系。

改编自寓言故事的水墨动画《鹬蚌相争》归根结底是一个"渔翁得利"的结局,而《草人》是叙述民间渔人与鹄鸟冲突的剪纸动画,两者的共同点是,片中人和动物、动物和动物之间的冲突都有明显的表现。人和动物之间的冲突面,显示出自然界中人与动物的某种食物链关系。此两片中,人物是以"狩猎者"的身份出现的,他们怀着某种侥幸,做着一点"白日梦",期待着不劳而获,在自然界中看似掌握着主动权,猎捕动物,实质上是一种被动的角色。渔人反映出逗趣与贪婪的形象,如《鹬蚌相争》中的渔夫等待鹬蚌的争斗,《草人》中渔翁选择了以乔装草人的方式等待鹄鸟熟睡好撒网捕捉。

动画片《蝴蝶泉》是在一种现实主义的抗争中展开的故事,主题讲述的虽然是一场浪漫主义的抗争之恋,但是爱情的缘起还是一只动物。白族姑娘在竹林里抱起了身上带箭的小鹿,一头凶恶的老鹰紧紧追来。眼看姑娘和小鹿即将被老鹰追上,白族青年催马赶到,踢开了老鹰,救下了姑娘和小鹿。姑娘和青年为小鹿取下箭,他们发现箭上标有"王"字,原来小鹿是俞王的猎物。美丽善良的蝶妹和勤劳勇敢的猎人霞郎相爱,蝶妹不肯嫁给俞王,无路可逃的二人跳下了悬崖,化作一对美丽的蝴蝶,他们殉情的地方被人们叫做蝴蝶泉。小鹿是人类的猎捕对象,这里,人与动物呈现出一种捕食关系,而作为冲突另一方的白族姑娘和她的恋人,其身份是小鹿的营救者——动物的朋友,他们最终以悲剧收场,也无法在现实世界中成为眷属,因此化作比翼蝶(动物),圆了爱情之梦。

以"鹿"为题材的动画片还有《九色鹿》、《夹子救鹿》等。"捕杀"在动画作品中成为主题。《九色鹿》讲述的是人类用贪欲和背叛毁灭动物美好心灵的故事。美丽的鹿王在江边救起了一个溺水将死的人,被救人叩谢鹿王,愿为其奴,鹿王拒绝了,对他说,"将来有人要捕我时,不要说见过我。"这时有个善良的国王,但是他的

王后自私贪婪，她在梦里见到了九色鹿，要求得到它，国王下令悬赏，被救的溺水人贪图赏金，忘恩负义，前去告密，不久便遭到了报应。九色鹿对前来围捕的众人叙述了救人的经过，国王受到感动，放走了九色鹿，王后听后心碎而死。《九色鹿》中那只神奇的鹿，搭救了人类，反而因为人类的贪婪成为捕猎的对象。

在动画作品《夹子救鹿》中，国王热爱狩猎，带着狩猎队进山打猎，鹿群四处逃命，夹子心急如焚，连忙帮助鹿群躲进森林深处。但国王的马队依然紧追不舍，情况十分危急。为保护鹿群，夹子想出一个妙计。他披上一张鹿皮，装扮成一头母鹿，朝着与鹿群相反的方向跑去。国王拉弓搭箭，瞄准了这头“母鹿”，一箭射去，正中夹子的心房。国王掀开鹿皮一看，原来是一个小孩。马队走了，鹿群回来了，它们围着夹子，非常悲伤。鹿群为了救活夹子，四处奔走。松鼠帮夹子拔去身上的利箭，几只小鸟衔来了仙草，救活了夹子。

《九色鹿》、《蝴蝶泉》中，人们以动物的敌人身份出现，他们忘记了自然界的葳蕤，忘记了四季的轮转，忘记了动物的生命同样值得尊重。中国动画中的动物以“自然性”为主，在动物的造型上也以“写实性”为主，人与动物的关系是饲养关系（《鹿铃》、《牧笛》）和捕食（杀）关系（《鹬蚌相争》、《草人》、《蝴蝶泉》、《九色鹿》）。

在人和动物的关系上，或许我们呈现的是一种半缺失的、不明确的态度，动物就是动物，写实主义的笔调自始至终将动物呈现为一种“物”，少了“动”的“物”，这种缺失，是人类世界“生动”的缺失，自然界“舞动”的缺失，大千世界“灵动”的消失，相比而言，许多国外动画作品却以人与动物为主体，将这种“动”潇洒地舞动，生动地呈现着一份本应该有的大自然的和谐。

有学者认为，“人应有两种生存：一种是处在生存竞争中的本能生存，即为了自己的生存而掠夺破坏其他自然物；一种是处在共生调制中的生态生存，即以其他物种的共存为自己生存的必要条件。但是今天我们仍然处在第一种生存中。即便我们有了精神生态的要求，也无非是对已有的生态危机做出被动的反应。它可能缓解生态危机，但不能根治生态危机，只要我们不能对造成生态危机的技术理性做根本的转向，情况就不能不是这样。”[①]因此，在人与自然的关系上，我们更期待向生态生存的转向，在相依与理解中，寻找人与自然的和谐相处，如果在现实的生存中，我们常常忽略这样一种协调发展的关系，那么，在动画影像的表达中，自然也不会考虑到这一层面上的精神支撑。

---

① 杨晓林：《论宫崎骏的生态观和人文困惑》，《电影评介》2006年第9期，第34页。

二、相依与理解：寻找人与自然的和谐

在人与自然之间关系的探索上，力图以“天人合一”的思想作为出发点，是中国艺术一直以来追求的境界。而这一境界本身，与寻求和谐发展就是殊途同归的。在许多以“人与动物”为主角的动画中，动物不再是生活的配角，它们用自己的肢体语言和情感语言，表达着和人类一样丰富的心灵声音。

动画电影《泰山》演绎了一段人与动物间感人至深的情感。在影片伊始，一对带着幼子的夫妇遭遇海难，他们奋力划着救生艇来到茂密的非洲原始森林。夫妻俩在树上筑起树屋当作临时住所，一天却不幸惨遭花豹突袭，双双丧生。与此同时，母猩猩卡娜正因为失去了自己的孩子而悲啼不已，听到远处传来婴孩的哭声，她循着声音找寻过去，却发现一个襁褓之中的人类宝宝。在母爱的驱使下，卡娜收养了这个后来被称作“泰山”的婴孩，把他带回了森林中的家。故事就从这里展开叙述。在随后的情节中，我们常常忘记了“泰山”是人类中的动物，还是动物中的人类，“泰山”在大森林中快乐无忧地生活，与猩猩、大象等其他动物和谐相处，浑然一体。在《泰山》中，人们常常感叹，是什么力量让动物与人相濡以沫地生活，是什么原因让人类最质朴的情感不断放大，是什么样的爱融化了人类与动物的隔阂？故事的答案便是对建立在人与自然的和谐与平衡基础之上的发展的理解，自然而流畅地渗透在动画影像中。

在另外一部动画电影《森林王子》中，也同样传达着自然界中人与动物朝夕相处、成为朋友的和谐声音。《森林王子》叙述一位名叫毛戈利的小男孩，从小被狼群收养，在森林中长大。他的动物朋友们悉心地呵护他并教给他生存的本领，虽然毛戈利最终仍旧要回到人类的群落中去，但是童年森林生活的经历，已经渗透出一种人与自然和谐相处的美满，在今后的日子里，毛戈利的心灵中会永远存有一种对自然的敬重，对生命的敬重。

同样，动画片《冰河世纪》也以真诚的笔触，刻画了人与动物相互理解的感人情节。虽然故事选定在距今 11 万余年前的“冰河时期”，然而动物的善良和人类婴儿的天真融合在一起，产生了无尽的快乐。虽然终究婴儿要回归人群，但是人与动物在冰天雪地里却留下了一段段美好的回忆。影片结尾，孩子的父亲流露出发自内心的笑，人类和动物之间仍旧存在着因为生存而必须产生的猎杀关系，然而，在这个冬天，这段感情却依然显得自然、温馨而又真挚。在保护人类婴儿的四只动物中，有已然灭绝的猛犸、剑齿虎，也似乎传达给人们一种启示：人必须用爱心去珍视动物的存在，就如同每一个生命都值得珍惜一样，在关爱中，人与动物一

样可以收获真诚的情感和美好的记忆。

这种人与动物之间的惺惺相惜还体现在法国动画《青蛙的预言》中。《青蛙的预言》的故事取自《圣经》中的《诺亚方舟》,一如既往地沿袭了法国动画片温馨暖人、积极乐观的主题,同时也为人与动物的和谐相处唱了一曲赞歌。住在山下的青蛙们非常担忧,因为根据直觉,他们预见到一场像《圣经》中所描述的洪水即将来临并淹没一切。他们是如此地不安,于是他们决定打破沉默,去山上告诉人类这件事。预言实现了。大雨不断,洪水泛滥,老海员的房子变成了"诺亚方舟",上面有人和动物,大家都知道雨早晚会停,大水也会退去。但是在这之前的漫长等待中,他们能和平共处吗?动物们能遵守老海员(人类)定下的规则吗?怎么能让狮子老虎们不吃其他动物呢?纵使有复仇的乌龟,有弱肉强食,有自然界原有的生物链,方舟上的动物们最终还是克服了困难,这不是一个关于惩罚的故事,而是关于自然与人、动物与人相互关爱的故事。诺亚方舟在浩瀚的大海上起航,人与动物一起登上船,爱得到了延续。

三、注视与渗透:张开发现生命的眼睛

马尔库塞说:"发达工业社会是一个'病态社会'。这种社会'已经发展到歪曲、破坏人的本质'的地步"。[①] 面对这种工具理性和现代科技造成的人和社会的异化,许多人丧失了自我,为了功利目的而破坏生态的社会现实,激发了创作者的创作灵感。

正因为如此,在许多动画影像中,我们会发现,自然界的动物、植物和小生灵们,会以一种静默的注视观察着人类的生活,它们用自己的方式实现着与大自然的沟通,使画面出现一种别样的温馨和梦幻的张力。在这些生灵的背后,是大自然无穷的生命力和生生不息的感染力。这种对于自然的感悟,如同在茂盛的大森林中射入一缕温暖的阳光,在阳光的照射下,可以看到《龙猫》中的煤球精灵,跃动在乡间活泼的景致里;可以看到《千与千寻》中的无面男,徘徊在雨天充满欲望的油屋外;可以看到《天空之城》中巨大的园丁机器人,日复一日行走在枝叶繁密的梦幻花园里;可以看到《幽灵公主》中白色的、半透明的树神,沙沙作响地出现在令人类不注意的某一个瞬间,却表征着森林的繁盛和自然的张力,它们会学着人类的样子背起同伴,它们会将脑袋摇动得吱咯吱咯响,在葳蕤的森林中向着阳光惬意地仰望……这些在人类现实世界中难以见到的景象,却在动画作品中氤氲着浮现,呈

---

① 马尔库塞:《单向度的人》,重庆出版社 1988 年版,第 134 页。

现出一种发自心底的真实。或许只有拥有一颗能够体会自然的心，才能拥有一双发现生命的眼睛，进而感受得到大地的心跳，感受得到河流的呼吸。或许是人类对自然无尽地索取和破坏，才使得动画艺术家们只能借助这样一种震撼心灵的方式，来叩问人类的灵魂。

当人们享受科学带来的无限便利时也被其负面效应困扰着，如自然的破坏、环境的污染、生态平衡的失调等等。理性思维的主导致使人片面的发展和精神的匮乏。人在科技高度发达的"单向度的社会"中变成了"单面人"。科学技术的发展只是解放了人的肢体，人的精神更加异化和更受压迫。在发达的工业社会，科学技术已成为压迫和奴役人的意识形态的力量，具有统治的职能。虽然动画片中因为某种目的而破坏自然的人们拥有先进的武器和高科技的支持，但是却无法最终赢得胜利，大自然的强大力量和生生不息，守护自然的神灵们对于家园的维护，热爱生活的孩子们对于神灵的向往和对美丽环境的留恋，都成为动画片中感动人的元素。在许多动画影像中可以看到，人类对自然的破坏，让许多生灵失去了生存的家园。这些动画的出现，既表达了动画作者对人类自然观深深的忧虑，又蕴含着对于绿色家园的向往，对于森林、海洋、河流的渴望。正如列夫·托尔斯泰所言："艺术是人类得以进步的两个工具之一。人类可以通过语言交流思想，可以通过艺术去和所有的人交流情感——无论是和现代人还是和过去的人，甚至还可以和未来的人"。[①]

在《幽灵公主》中，贪婪的人类试图用武力征服整个森林，并杀死守护森林的鹿神。但是当森林被毁灭的时候，维系人类生存的兵工厂也同森林一起毁灭了，当绿色不复存在时，整个人类的家园也随之消失了。人类试图破坏自然，最终却成为自然的殉葬者，不能不说是整个人类的悲哀。

在《风之谷》中，故事的真正主题是"自然（腐海）与生存于其中的动植物和人类应该怎样共生"。主人公娜乌西卡最关心的不是人类，而是充当着森林之主的被称为"王虫"的怪物一般的巨大爬虫。正因为她知道人类只是环境与生态系统的一个因子，才对从追求生命和战争中表现出的人类的傲慢与短视持以戒心，但她没有因绝望而逃入森林，反而中立于森林与人类之间，一边苦恼一边摸索共生的道路。[②]

对于人类的科技文明能否和自然共存的探讨，成为许多动画作品的永恒话题。人们往往在家园被吞噬、绿色被蚕食之后，才会对以往的破坏行为有所反省，

---

① 列夫·托尔斯泰：《艺术论》，中国人民大学出版社 2005 年版，第 152 页。

② 杨月枝、刘烨：《从宫崎骏的动画片看日本人的自然观》，《电影评价》2007 年第 19 期，第 9 页 。

而那些消逝的绿色，却成了永久的回忆。树的呼吸，风的歌声……森林总是作为一个特殊符号，渗透在日本动画影像里。如果说海洋的狂暴给了日本民族不屈的精神，那么森林文明的优雅则给了日本民族和谐和宁静的禀性。森林因素促成了日本人最初的万物有灵观念和万物同情观念以及以生命之充盈为美的观念。一位日本学者说过，森林信仰是日本宗教思想的核心信仰，是日本人精神思想的支柱。也就是说，森林给予日本人的是一种顺应自然的观念。日本人倾向于原封不动地认可外部的客观的自然界。[①] 人与自然的和谐，森林文化与人类生存状态的相互共存，也给了动画世界一片绿色的天空。正如《幽灵公主》里的树神一样，在草木葳蕤的森林里，人们不经意间会与它们相遇，那种茂盛中的静谧，总会让人动容。

人们对待生态自然的态度，会自觉地流淌在动画作品的艺术张力中。人们对自然的破坏，对生态的忽略以及对生命的不珍视，总会以不同的文本方式呈现在艺术作品里。因而，在林林总总的中国动画作品中，我们总是无法与大自然共同感受世界的曼妙，而在现实生活中，我们更无法与大自然交流对话，在干涸的溪流，退化的森林，融化的积雪，恶劣的戈壁滩中，我们没有停止过对于自然的破坏。这就是为什么在中国的动画作品中鲜有人与动物的平等对话，鲜有气势磅礴的森林海洋，鲜有意境悠远的田园史诗。

探寻动画中人与自然的关系，社会与生态的关系，除了力图说明地理环境、自然生态对于人类性情的养成、生态观念的形成具有一定的作用，动画文化无法脱离自然地理的干预，更无法脱离整个社会构成的文化生态体系之外，更力图表明一种文化自觉的内在涵养，即，缤纷绚烂的大自然给了我们生活的乐土，给了我们进行文化艺术创作的灵感源泉和思维土壤，孕育着无数艺术形态的生根发芽，并为文化的可持续发展提供了养料。动画艺术也不例外，脱胎于自然、力图表现自然、描摹自然风景的动画作品，时时刻刻都展现着大自然的魅力。因此，对于现实世界更重要的事情便是，用我们的心灵去呵护我们的文化生态，去维护令我们繁衍生息的自然系统，从而让我们的心灵赢得一片宁静、清新而开放的港湾。

---

① 杨月枝、刘烨：《从宫崎骏的动画片看日本人的自然观》，《电影评价》2007 年第 19 期，第 9 页。

第四章

颠覆式重构：动画中的女性角色

如果说动画与童年有割舍不断的情结,它让我们在憧憬幻想和驿路梦境中成长,并对未来永远怀有信心和希望的话,那么,动画更与我们内心深处对社会的认知和表达有难以割裂的社会文化联系。因此,动画观影不仅仅是欣赏影像、获取快乐的饕餮,在颠覆与重构之中,动画与我们这个时代走得如此之近。我们一次次听到动画影像里文化扩张的呼吸声,那急促的声音,宣告着文化的魅力是难以量化而又绵绵不绝的。

第一节 动画与女性:缺失的反思

女性主义作为一种理论视野和批判方法,其思潮已经渗透到了人类学和社会学的诸多领域;与此同时,女性主义理论也由于文化的全球化和多元化而变得愈加具体。对于文学和影视的女性主义研究已有建树,然而在动画领域对女性主义的深入探讨几乎尚属空白,国外对于动画在该角度的研究较著名的有珍妮·皮宁的《女性动画概述》,目前国内尚未发现译本。在西方,女性主义研究是伴随着历史上的女权运动而发展起来的,而中国的女性主义研究却是在缺乏女权运动背景的情况下发展起来的,对动画领域的女性主义研究更是处于空白和缺失中。

女性主义即 feminism。在汉语中,有女权主义和女性主义的不同译法,但在使用时却旨在说明其在不同的历史时期所表明的侧重点的不同:早期的女权主义之所以称为"女权"主义是因为它所争取的主要是妇女的社会权益和地位,也就是说在某种程度上所要达到的是男人已经拥有的东西。对于这一本质上的差别表面上看来在这个英文词中并无体现,但人们却能从"feminism"这个术语逐渐为上述诸概念所依次取代而看出其中的转向。从五四时期以来,该词在我国一直被译为"女权主义",近年来随着西方女性主义理论的发展,我国的很多女性学研究者意识到"女权主义"译法的不足,它反映不出"feminism"一词的丰富内涵,女性主义运动不是一场简单的女性向男性争取权利(women's rights)[①]的斗争,它是一场力图改变以男子为中心的文化和社会体制,从而达到改变社会性别关系,使男女都能全面发展的斗争。所以将 feminism 改译为"女性主义"已经得到了大多数研究者的认可。

女性主义思想的历史可以一直溯源到公元前六世纪的古代希腊,但直至 18 世纪的法国资产阶级大革命时期,女性主义作为一种政治运动和社会思潮,才开始在欧洲兴起。18 世纪以来西方女性主义主要经历了两次浪潮,从而使女性主义逐渐摆脱了传统的反对男性霸权的浓重的政治氛围,"女性学"研究开始与众多的社会科学相结合,进入到一个多元化的发展时期。而女性主义思想传入中国,则是在 20 世纪初新文化运动之后。其实对于中国来说,女性主义可以称为是舶来

---

① "社会性别压迫不能是支撑女权主义的唯一的支柱。女权主义不应该仅仅局限于争取男女平等的待遇。这正是女权主义作为一种哲学思想和肤浅的'妇女的权利'的概念的根本区别所在。"参见谢里尔·约翰森—奥德姆:《共同的主题,不同的环境与背景——第三世界妇女与女权主义》,见王政、杜芳琴主编:《社会性别研究选译》,生活·读书·新知三联书店 1998 年版,第 14 页。

品了。传统文化中的伦理道德思想对女性的极大束缚使中国不具备女性主义的丰厚土壤。20世纪早期的新文化运动,可以说为中国几千年来的传统思想注入了新鲜的血液,以"男女平等"为核心内容的女性主义思想传入中国,随之而起的五四新文学运动响应"个性解放"的口号,体现了时代的烙印。新中国建立伊始,将"男女平等"写入了新中国的第一部宪法,然而女性政治地位的提高并没有从根本上改变女性的弱势地位。自80年代以来,我国政府在有关妇女的法律法规中则又更多地强调妇女的生理、生育的特点和作为弱势群体的特殊保护,法律法规里种种对女性的特别"点名",将妇女与儿童并列为受保护的对象,无形中又加深了女性作为弱者的形象。上世纪80年代之后,国内对于女性主义的研究进入了新的发展阶段,中国的"两性平等"也走出沉重的政治意义,"女性主义"也成为中国学术界的热门话题之一。

女性主义学者对各种具体的媒介文本分别进行了个案式的解读,文本的作者通过文字与图像符号建构文本时会有一个意义中心,而读者在解读文本时,获得的也是某种意义的消费与情感的释放。对女性主义视野中的媒介文本研究,其范围常常涵盖广告、肥皂剧、妇女杂志、电影及罗曼司小说等具体类型,以此来揭示女性在媒介文化中的呈现状况。

第二节 动画中的女性想象

如果尝试着在动画影像里寻找愉悦的色彩,那么女性世界的"半边天"无疑是其中最为斑斓的一部分。在我们因为女性形象产生美好联想,因为女性角色体验故事冲突,因为女性魅力爱上动画中的主人公时,便产生了我们对女性的"想象"。然而在女性主义研究的学术视阈下,"女性形象"却被赋予了更多的社会文化意义。

一、中国动画的女性形象

在中国当代传播中的女性话语常出现的几个问题为:误读、偏移、取悦,动画作品中必然也反映了这些问题,这构成了动画领域的女性主义批评的主要内容。社会性别视角即以社会性别观点来观察社会,发现哪些女性对男性的依附性事实或歧视女性的事实被视为当然合理,导致了对女性发展、人格、利益和权利的损害。从某种意义上说,社会性别视角就意味着发现、批评和改造社会或文化中的

性别歧视。[1] 用社会性别的视角审视国产动画片,其中的女性形象塑造常出现的几个问题,也是中国动画片女性品格缺失的主要表现为:刻板印象——贤妻良母的家庭角色或助手形象;妖魔化——主动型女性主体性的消解;扭曲形象——用邪恶的动物表征女性的存在;取悦受众——女性躯体色情化和商业化的视觉呈现,这四方面构成了动画领域女性主义批评的主要内容。

(一)刻板印象——弱者、佳人和母亲

弱者——同情的对象

在许多中国动画作品中,女性都表现为令人同情的弱者形象。她们往往因为男性而诞生,因为被男性救赎而愿意以身相许,因为满足了男性的梦中想象而被认为实现了自身的价值。从 1958 年的《木头姑娘》到上世纪 90 年代的《莲花公主》和《鹿女》等一系列的动画作品,虽然时间跨度近半个世纪,但是动画作品中关于女性形象的定位和想象从来没有得到过本质的改变。

在 1958 年上海美术电影制片厂摄制的动画作品《木头姑娘》中,草原上的老木匠用枯木雕刻成真人大小的"木头姑娘",并和老画匠、老银匠一同用高超的技艺把她装扮得栩栩如生、美丽动人。年轻的牧人看见了,对木头姑娘一见钟情并唱起动听的情歌,木头姑娘被牧人的深情打动,有了生命。当木头姑娘要随牧人回家时,木匠、画匠和银匠都不同意,几人争执不下。这时候王爷经过这里,听到这件事情后便胡乱判定一番。最后,由一个小小的牧童想出了令众人皆满意的结果——木头姑娘是木匠雕刻出来的,于是认木匠做爸爸;银匠给木头姑娘打造了漂亮的首饰,于是认银匠做师傅,跟他学手艺;而画匠画出了木头姑娘漂亮的面容,根据草原风俗,就在姑娘的婚礼上作为证婚人……《木头姑娘》中,有许多表象化的假象。例如,木头姑娘因为牧人的真情打动而获得生命,看似找到了真爱,实则是男权社会中,男性想象赋予女性生命的灵魂,而木匠、画匠和银匠三个角色的呈现,更带有"父权集中制"的意味,他们给予了木头姑娘获得生命必不可少的躯体,因而在故事的结尾,虽然他们无法得到木头姑娘本身,却化作另一种形式——父亲、师傅和证婚人,以此来控制其生命。1992 由上海美术电影制片厂、联合国教科文组织亚洲文化中心联合摄制的动画作品《莲花公主》,讲述书生窦旭中在梦里结识了莲花公主,得知莲花公主受到怪物威胁,醒来后发现自家花园后有一条巨蟒正在试图攻击一个蜂巢,窦旭中除掉巨蟒,救了蜂巢,发现蜂蜜就是梦中见到的莲花公主。主人公在梦中假想出了男权社会中需要救赎帮助的弱女子形象,并在

---

[1] 卜卫:《媒介与性别》,江苏人民出版社 2001 年版,第 4 页。

现实生活中实现了梦镜从而获得男性满足。莲花公主从来没有摆脱弱者的境遇，而其美丽和迷人也来自于自身的柔弱和无助。同样，在同一时代，1993 年上海美术电影制片厂摄制的动画作品《鹿女》将一个敦煌壁画中的传说搬上了荧幕。在《鹿女》的故事中，莲花山麓的鹿女遇到夏国捕猎部队的追赶，幸被炎王所救。炎王遂娶美貌的鹿女为妃……在危难境遇中的女性常常会受到男性的救助，从而获得第二次生命，遂以“嫁娶”的形式作为回报，这似乎成为多少年来中国动画的一种定势。

佳人——天使型女性

《辞海》对“天使”的解释是：天使这一意象来源于基督教，本来是指“上帝的使者”，天使负有服侍上帝、传达圣旨、保佑义人等使命，是圣洁美好且带有辅助性特征的角色。中国动画片中的女性形象同样以佳人的姿态出现，她们在社会生活和家庭生活中扮演着“天使”的角色，满足着男权社会的需要。

“天使型”女性最鲜明的特点是美貌。上海美术电影制片厂 1987 年的动画片《选美记》中“选美了，选美了。大姑娘、小寡妇、黄花闺女、老丫头，快点出来了，快快出来我这边，好让皇帝来相谈”将美貌作为佳人的唯一标准。而“有钱来上像，丑妇变美女。不然，把美女画成猪八戒……他二姨”之类的台词，寥寥数笔，却已经将“刻板印象”呈现出来了：美貌是评价女子的准则。

天使型女性的另一个角色是充当助手或是牺牲品。她们“总是无条件地爱着自己的男性，她们要么是男性的助手，要么是他们与封建家庭、黑暗社会斗争时的牺牲品。”中国许多动画片中的女性角色，如中央电视台大型动画系列片《哪吒传奇》中的李夫人，都符合“天使型”女性的这一特征。在上海美术电影制片厂上世纪 60 年代制作的《哪吒闹海》中，父亲李靖作为一家之主，拥有话语权和决定权，他的职位和成就就是全家的荣耀。他是作为职业角色或社会角色出现的。儿子哪吒，虽然是未成年人，但是性别决定了他的地位——高于他的母亲，至少哪吒最后可以选择自己的生命。这个带着神话色彩的传奇人物同样是叱咤在男权社会里的。叛逆、惩恶扬善、痛恨旧制度仿佛只有男性才做得到。而作为女性，李夫人只有对丈夫百般服从，对儿子宠爱有加了。她是哪吒的生母，带给哪吒生命，最后却连自己儿子的生死都无法决定，只有夹在两方的夹缝里任由天命。李夫人所代表的女性形象是传统女性所扮演的角色，她们贤惠、孝顺的品德和自我牺牲的精神是传统美德的象征。这种文化建构的结果只能是女性的妥协。她所起到的作用只是体现着“人类种族得以存在下来是依靠着妇女的凝固家庭的功能”。在男权社会印象里，女人无法从事业的成功中获得真正的幸福感和成就感，真正的幸福只有靠家庭来成就。然而说到底是助手还是牺牲品，“天使型”女性却无法自主

选择,而是取决于男性。

"天使型"女性还无意识地流露出一种性别被忽视、女性品格发育不良的倾向,诞生于1941年的中国第一部长篇动画片《铁扇公主》就是如此。片中的铁扇公主虽然造型颇具侠女风范,但实质上却是一个成天安守于芭蕉洞中的传统妇女形象,面对自己的丈夫牛魔王所呈现出来的依然是殷勤的伺候和毫不怀疑的信任,以致于被佯装的猪八戒骗走了宝扇。在孙悟空与牛魔王大打出手后,铁扇公主被迫献出了宝扇,表现出了富有"牺牲精神"的女性品质。上述两部动画片中的女性旨在维系中国传统道德中"家"的凝聚力,而"家"又始终与男性无法背离,因而她们对男性会有不同程度的依赖。

母亲——无性化特征

"母亲"在中国传统话语中有明确的含义,男权社会中妇女仅仅在母亲的意义上才能得到家庭的认可和社会的尊重。其实"妇女"本来是同时包含"母亲"和"女性"的含义的,但是长期以来两者一直处于分离状态,因此在现代话语中存在这样一个误区:母亲等于妇女,并且,母亲常常是无性的。

在电视动画片《大头儿子小头爸爸》中,讲述了一对父子的快乐生活,且不说动画片中没有作重点描述的母亲在三口之家中的配角地位,甚至母亲仅以"围裙妈妈"的称谓出现,这就把"围裙妈妈"的活动范围无形中限制在"厨房"(家庭)之中了。之所以说"围裙妈妈"是"天使型"的女性,是因为她在片中的角色是一个"正统秩序"的维护者。爸爸和儿子的各种游戏和计划都与她的生活无关,她只是在"必要的时候"提醒一下父子,到吃饭的时间了或别把衣服弄脏之类的"围裙语录"。

具有后现代意义的香港动画片《红孩儿大话火焰山》对铁扇公主的塑造就是首先从"母性"的角度出发,始终无法脱离在外寻欢作乐的丈夫与其所构成的形而上意义上的"家"。她受到家庭和社会的双重约束,在生活中也处于被动的地位,在现实生活中很难获得具有权威意义的身份,没有从根本上瓦解男权社会的统治秩序。铁扇公主罗刹女虽然也是妖精,但是她的行为举止更像一个符合封建家庭伦理标准的平凡女人。她更是一个爱孩子的母亲,为了搭救红孩儿不惜牺牲一切。在她的身上,似乎可以看到封建伦理道德打下的深深烙印。女性主义品格的缺失使这位女性心甘情愿地做一个普通人,彰显出一种依靠丈夫来实现自我价值的文化心态,其存在的意义仅限于"男人的配偶",是沉默失语的、被历史所遮蔽的缺席者。

因此,对于女性,"贤妻良母"已经成为性别的"刻板印象","妻子"、"母亲"之类的家庭角色总是处于弱势地位。另一部长篇动画电影《宝莲灯》,虽然以"精诚

所至，金石为开”为主题，讲述了一个关于“劈山，救母”的故事，但是影片却折射出女性的刻板印象和符号化的现象。虽然沉香的母亲三圣母舍弃了天宫来到人间与凡人刘彦昌结为夫妻，这种背离家族传统和冲破礼教束缚的行为经常被误读为女性主义的抬头，然而，女性话语权的暂时获得大致也是因为有了一盏威力无穷的“宝莲灯”，使得权威势力迫于“道具”魔力而无法接近。

总体来说，部分国产动画中所反映或折射出的男权传统对广大受众的社会性别心理的形成，尤其是女性受众性别心理的形成是能起到暗示，甚至样本、指导的作用的。这种贤妻良母的形象直到现在在大部分女性的心里仍旧根深蒂固。女性被打上了柔弱和被动的烙印，是男人用以确定自己价值的参照物。由此可见，渗透于文化各领域的各种意识形态帮助各种机构塑造了社会个体的性别意识，并再生产了传统的性别分工，利用隐性或显性的性别成见重塑了女性的“主体性”，从而使她们自愿接受了妻子、母亲的性别角色，甘愿处于社会中的从属地位，从而接受那些看来与她们的社会利益不相一致的观念。

（二）妖魔化——主动型女性主体性的消解

中国动画叙事中往往把主动型女性妖魔化，从而从性别意识领域暴露出中国动画性别缺失和女性品格不足的缺陷。女性在上述动画片中真实的形象并未得到真实的呈现，她们往往是作为社会中的弱势群体出现的。例如《葫芦兄弟》中，作为主要女性角色而呈现的毒蛇精，是十足的反面主动型角色，她有着美丽的外表和恶毒的心肠，看上去迷人而性感，以曲线之美和谗言吸引着自己的丈夫——蝎子精。无论是东方还是西方，蛇一向都被视做是狡黠的生物，其所代表的意义往往是“邪恶的智慧”，蛇精口口声声叫蝎子精“大王”，但是实际上处于主动地位的仍然是蛇精，蝎子精在恶毒的母蛇面前成为傀儡。她有着很深的城府和精明的思维，几乎每一道命令都是蛇精发出的，这个邪恶的女人，永远是利益至上的。这种妖魔化的行为消解了女性自身的主体性，远远偏离了女性的真实存在。实际上，“主动型”和“被动型”女性均是父权制二元对立思维的产物，但是与“被动型女性”形象地渗透男性的主观意识和偏见相比(男性是主动者和胜利者，女性却等同于被动者)，“主动型”女性以某一方面的强大力图控制她所活动的社会范围和家庭范围，但是其结果往往是悲剧性的，最终都会被传统道德封上红布条。

其实，“妖魔化”最为鲜明的例子便是电视动画《西游记》了。52集系列动画片《西游记》讲述了四个取经人在前往西天的路上不畏艰难，与众多妖魔以及险恶山水顽强斗争的故事。然而该剧在性别的刻画上却很容易给人造成刻板形象。《西游记》中妄想吃唐僧肉抑或是欲“娶”唐僧的女妖都会化作美女形象，一方面是作

为弱者赢得唐僧的同情，或是以女性的性欲和本能去诱得猪八戒的垂涎，另一方面，她们身上有强烈的“主动精神”，这是值得提倡的，是一种在封建意识形态下难得的“自觉意识”，其“主动型”表现在她们相对具有独立精神。在面对情感、婚姻等问题上，她们常常化被动为主动，以攻为主，这与中国传统女性形象的羞涩和保守是截然相反的，然而这种理应称赞和值得发扬的精神却被赋予女妖的形象——狠毒、邪恶、怪异的独特群体。这两点很容易造成人们对女性的误解而形成“红颜祸水”的“刻板形象”。

（三）扭曲——用邪恶的动物表征女性存在

中央电视台有一档栏目《动画城》，曾经播过一部《神坛皮皮》的国产动画片，其中一集有这样一个段落：当提及把董事长迷住的“秘书小姐”时，画面显示出来的是一只狐狸，曲线毕露，神态妖媚。也许在主创人员的视野里，认为把“董事长”迷住的正是这样一只“狐狸精”。在国人的意识中，但凡“狐狸精”都是坏的“女性”，因而，长久以来在许多人的意识里都包含着对女性形象的曲解，包括动画片主创人员，他们身处女性主义缺失的社会背景和大文化系统中，自然会受到一些传统观念的影响。加上国产动画受众群体普遍低龄化的状况，有些残留的封建观念就是这样以一种察觉不到的方式延续下去的，它所附着的是儿童动画片这样的载体，影响力之深远让这些忽略了女性品格的动画片具有一定程度的消极意义。这里，女性“注定要遭到象征符号上的消解，即被责难、被琐碎化，或根本不被呈现。”①

同样的性别“刻板印象”，还有《天书奇谭》、《西游记》、《金猴降妖》和《雕龙记》等，在这些以中国古典文学为题材的动画片中，负面形象中的女性常常是化作邪恶的动物的。改编自《平妖传》的动画片《天书奇谭》，里面有一个妖媚的狐狸精，常常会化作美女，骗取昏庸男性的好感以达到作恶的目的。《雕龙记》中兴风作浪、伤害人畜、毁灭村庄的是一条大母龙。而在另一部动画片《金猴降妖》中，更是将女性置于群体的边缘位置。《金猴降妖》取自中国古典文学名著《西游记》中“三打白骨精”那一章。动画片沿袭了原著的主要情节，用重复叙事的手法讲述了一个颇具奇幻色彩的故事。《金猴降妖》中白骨精的三次“变形”值得注意：白骨精为了吃到唐僧肉，先后化作了三个形象：摔断腿的农妇，前来寻找妈妈（农妇）的孩童，以及失去了女儿（农妇）和外孙（孩童）的老头。这三个形象的目的都是为了骗取唐僧（男性）的同情，因而他们的社会角色应当被定义为弱者。

① 戴锦华：《雾中风景》，北京大学出版社 2000 年版，第 93 页。

(四)取悦——躯体的色情化和商业化呈现

动画中女性形象的色情化呈现以日本的成人动画为主,但是中国也有许多的动画作品以此为内容。许多相似的动漫作品在不同的媒介间流传,这种女性躯体的呈现以表现女性躯体和特有的器官为代表,肆意地夸张某些女性器官来赢得男性的窥视欲。女性躯体的色情化呈现大致分为两类:一是以强烈的、无休止的性欲为目标来满足男性观众,二是处于一种被窥视和被欣赏的位置,因此使男性观众认为女性是易于被性的窥视所征服的。例如,台湾有一部动画作品《聊斋》,其内容是以色情为主的,性器官的暴露是动画片的主要内容,其目的完全是取悦男性,说到底是一种为男权文化的变相服务,使动画这样一个人类古老的梦幻承载了色情文化和生殖崇拜的重负。像这样将女性躯体色情化呈现的例子还有很多,它们往往是出于商业目的,面向的受众也是以男性为主,通过女性躯体的呈现来满足男性的窥视欲,以此达到盈利的目的。

同时,还有许多动画片是这些特征的综合表现,它们糅合了其中的两点或多点,最终还是女性品格缺失的镜像呈现。例如,《葫芦娃》中的蛇精扮演着三种角色:一是妻子,蝎子精口口声声叫她夫人,她却在妻子的角色中游刃有余,完全把丈夫架空,这是一个主动型的女性形象;二是母亲,她使用妖法使七娃叫她母亲,这一过程中她既得到了"为人母"的满足感,也增强了自身的魔力;三是真实的自我呈现,这才是她的本质面目,也是动画片大肆渲染之处。她的凶狠毒辣与不择手段才是她性格的主体。总之,这些动画片中的女性角色都是经过模式化了的,她们如同"套中人",在一些模式的框子中或者温顺如同"沉默的羔羊",或者暴虐如"母老虎",或者过于主动使男性恐惧和憎恨,或者在"惟女子与小人难养也"的论调中被归于君子之外的低等人类。

二、迪士尼动画的女性群像变更

相对于中国动画作品,女性群像的变更在迪士尼动画中更具有时间的逻辑性。从 1937 年迪士尼的第一部长篇动画电影《白雪公主》开始,半个多世纪以来,这个全球最大的娱乐业跨国公司拍摄了几十部长篇动画电影,其中有 10 部动画片是以女性为主角的,这些女性形象构成了迪士尼动画形象的一个独特群体——迪士尼公主。按时间顺序排列这些动画,我们可以清晰地看到迪士尼动画中女性形象的变更和女性品格的变化。

(一)30—50年代——怀揣梦想的束手无策

这一时期的代表作品为《白雪公主》、《睡美人》和《灰姑娘》等,在早期迪士尼动画的父权社会里,最常见的是白雪公主这样温顺、善良、严重缺乏独立性的女主角,她们单纯脆弱,怀抱着美丽的梦想,期待着真诚的爱情,在遭遇不幸时无力反抗,只有等待男性英雄的解救。拯救与陷落、终结与延续是这个时期的主题。"对于女性应怎样,爱情是什么等,理性思考往往不够深入和充分。在表现自己的生存空间、人格体验使女性艺术家更多地把艺术当作心灵的释放,因此,她们的追求往往在感性的冲击下变得既虚幻又不坚定,其女性意识甚至不自觉地在公众意识的同化中消融。"[①]这一时期,女性的角色只是单纯地追求爱情和在虚幻的梦想中寄希望于注定会出现的王子。

在动画电影《白雪公主》中,白雪公主的造型一如既往地按照童话中的描述——她的皮肤雪一样白,嘴唇血一样红,头发乌木一样黑,她的名字就叫"白雪公主"。在二元对立的童话故事中,白雪公主的敌人——她的继母,在动画中是一个身着黑衣,没有女性特质的女魔形象,她的同伴也是经典童话中令人恐怖的角色。在各民族童话故事中常常会出现凶恶的继母形象,这些恶妇常常比男人更加凶残,而在她们存在的条件下成长起来的主人公,常常是被人同情的美丽的弱者,她们因为美丽的容颜和动听的歌喉,让所有人产生保护她们的念头,而与继母二元对立的博弈过程,也变成了一种等待——等待白马王子——男性救赎的过程。《白雪公主》是这样,《睡美人》和《灰姑娘》亦然。

在《灰姑娘》中,仙度瑞拉的继母带着她的女儿闯入了仙度瑞拉的生活,失去母亲的仙度瑞拉终日辛勤劳作,依然无法换得继母的好感,而她姣好的面容,反而成为继母和姐姐向她发脾气的导火线。在《灰姑娘》中,在没有母爱的情况下,仙度瑞拉的父亲始终是缺席的,他无法给予唯一的女儿以保护。这与《白雪公主》是相似的。白雪公主的父亲是国王,但是她同样很少得到父亲的爱护,这从童话故事的描述中便可以看出来:国王的妻子因病去世,国王很快又娶了新的王后,新的王后很漂亮,但是……国王无暇顾及妻子和女儿之间的关系,更不在意王后是谁,他的权力范围更着眼于整个国家,即外部事务。因此,在男权社会浓重的社会氛围下,白雪公主和灰姑娘便有了多舛的命运。

---

① 约翰·菲斯克著:《解读大众文化》,杨全强译,南京大学出版社2001年版。

(二)60—80年代——女性主义刮起季候风

《小美人鱼》和《风中奇缘》中的女性形象一如既往地怀揣憧憬和梦幻，但是她们不再任人摆布，面对灾难和突如其来的不幸，并不总是束手无策，等待男性解救了。随着现代西方女性意识的觉醒，尤其是20世纪60年代以来，西方女性主义植根于西方后现代反主流文化的土壤，以当代西方女权运动为社会政治基础，在全世界范围内掀起了"她"的波澜。从《小美人鱼》开始，动画中的女性开始有了现代意识，小美人鱼目标明确，敢作敢为，对父母的劝诫不屑一顾。结果，她赢得了爱情，还有整个世界。到了《钟楼怪人》，女性开始持有"武器"。在《美女与野兽》中，美丽的少女贝尔渴望"走出枯燥乏味的生活，去探索神秘未知的宇宙，去寻找更多的未知。在茫然的生命中，需要有人来了解我。"她的独立意识让人们看到了一个多重性格的女性：不再是"扁平人物"形象——美丽柔弱或是欲望符号，在追寻梦想和探求生命的过程中，全然是以一个"圆整人物"出现的。她不仅有美艳的外表，纯洁的心灵，更为可贵的是，她具有了独立的觉醒意识，让女性在迪士尼的动画片中形成了一种全新形象，迪士尼动画中的公主从此不再任人摆布，从此不再为爱而活着。女性主义成为一场季候风，弥漫在80年代以后的动画片中。与此同时，女性主义成为动画理论界不可忽视的文化批评语境。

(三)80年代后——自我价值的努力实现

西方的女性主义运动在20世纪的60年代和70年代经历了第一个阶段——反对选美的运动，在这个阶段中，女性主义批判女性的异化和时尚美女情结。从80年代末到90年代初是第二个阶段，在这个阶段，女性主义对美的看法又加深了一步，就是她们把美和性别、种族、阶级并列在一起，主张不同的身体、肤色、个头、体重都可以被认可。这一时期的动画片也受到社会思潮的影响。对女性的关注，对种族的关注，成为这一时期许多动画的主题。

体现在迪士尼的动画中，动画片中的女性形象不再像《白雪公主》、《睡美人》时期那样单一化，许多亚裔或印第安裔女子同样成为美丽的象征。而这些女性的性格塑造也更加着重于她们自我价值的呈现。这一时期，女性独立意识觉醒，不再单纯为爱而活，在戏剧冲突中完成自我价值的实现和生命品质的升华。例如，《风中奇缘》中的公主宝嘉康蒂通过平息种族战争获得了超越民族和国界的爱情，实现了自我价值，打造了异域民族的女性神话，在颠覆种族秩序和性别秩序的表层叙事结构下，重新改写了经典动画叙事策略和故事原则。认同机制中的宝嘉康蒂重置了女性品格，她主动抛弃了印第安文化，向往另类自由的生活，义无反顾，

张扬着鲜活的女性主义精神。而《花木兰》更是女性主义的抬头之作，这种来自于底层意识的反叛，真正实现了女性价值——为了自我而存在。

（四）90年代以来——女性品格的奋力张扬

1998年，有一部叫做《罗拉快跑》的影片不但以小投入取得了高票房收入，而且在艺术性、商业性和探索性上也引起了评论界的重视。导演汤姆·提克威说，《罗拉快跑》是一部带有哲学思考的动作电影：《罗拉快跑》实际上阐述了命中注定和偶然机遇这两个主题，以及它们是如何相互交叉着支配人的一生的。[①]影片的确如此，就像片头引用的艾略特那句意味深长的话：我们不放弃探索，探索的终点将是它的起点，让我们重新认识探索吧。《罗拉快跑》是一部探索电影。它的探索性在内容上体现在：罗拉有过三次奔跑，在三次奔跑中，罗拉没有借到钱——到银行抢到钱——在赌场赢得钱，随着三次奔跑，罗拉的男友曼尼有三次不同的结局：被警察击毙——被救护车撞死——找到被流浪汉拿走的钱，和罗拉从此成为富人。它的探索在形式上体现在：来自著名的电脑游戏《古墓丽影》的角色罗拉，在电影形式上也上演了一出美女闯关的颇具游戏色彩的好戏。它的探索在电影表现手法上体现在：电脑技术的应用，艺术表现形式的多样化，片头动画的巧妙性和创新性，成就了《罗拉快跑》的生命力。它的探索在主题上体现在：诚然，爱情主题是人类永恒的话题，为了爱情，红发罗拉拼命地奔跑，跑过每一个偶然，跑过每个必然，跑过生命每一个瞬间。但是，《罗拉快跑》却上演了一个女权主义的神话：不再是英雄救美，不再是等待救赎的睡美人，也不再是梦想王子找到水晶鞋的主人的灰姑娘，更不是面对威胁不知所措的白雪公主，《罗拉快跑》是一个女人拯救男人、拯救爱情、拯救世界的故事。

《罗拉快跑》中插入的动画片段将罗拉造型进行了卡通化的夸张：火红的头发，硕大的皮靴，水蓝的背心，婴绿色的裤子，人物的造型使罗拉的特征突出，而电影中，罗拉被赋予了些许卡通化的色彩，使这个女孩在芸芸众生中鲜活起来，凸现出来。一方面是因为电影内容的戏剧化和形式化，另一方面，罗拉的原型本来就是一个卡通人物，是一个出生于2月14日，喜欢探寻世界未知秘密的、来自电子游戏的角色。

下面仅就《罗拉快跑》中每一次"二十分钟营救"开始的动画片段简要进行分析。在简短、明快又不失张扬的三段动画中，可以看到罗拉的"成长"，一个女孩的性格成熟。在《罗拉快跑》的剧本中，对三段动画的内容分别作了以下的描述：

---

① 汤姆·提克威：《我总是从某个画面开始构思一部电影》，载于《当代电影》2002年第2期。

a. 卡通罗拉在一个蓝色的隧道中央快速奔跑。罗拉的头顶不时地出现黄色的卡通字幕,都被她一一打碎。几条恶狗出现在罗拉头顶,对她龇牙咧嘴。

前面出现一个卡通座钟,卡通罗拉冲过去。座钟变成一个怪兽造型,钟面变成长满尖牙利齿的怪兽嘴巴。罗拉冲了进去。罗拉在一个咖啡色的隧道中奔跑,一边伸拳击碎头上的黄色字幕。

罗拉冲过一张蜘蛛网,又冲进一个座钟。

罗拉在灰绿色的隧道中继续奔跑,她打碎挡在头上的黄色字幕,冲进另一个座钟。

蓝黑相间的隧道开始旋转,罗拉渐渐被吸进漩涡,被一个怪兽的嘴吞噬。

b. 卡通罗拉飞快地往楼下跑去。

卡通罗拉十分夸张的脸。

卡通罗拉突然大叫一声。

前面楼梯的拐角处,一个卡通恶汉带着他的卡通狗站在楼梯上,那条恶狗朝着罗拉龇牙咧嘴。

卡通罗拉从他们的身边跑过,被恶狗的吼叫吓了一跳,从楼梯上滚下去。

罗拉爬起来,揉了揉摔痛的膝盖,拉开楼下的门,冲了出去。

c. 卡通罗拉拼命往楼下跑。

前面楼梯的拐角处,一个卡通恶汉带着他的卡通狗站在楼梯上,那条恶狗朝着罗拉龇牙咧嘴。

卡通罗拉有些害怕,犹豫了一下,纵身跳了过去,还回头朝恶狗大叫了一声。恶狗被罗拉吓得哀鸣不止。

罗拉直奔楼梯的大门。

卡通罗拉的三次奔跑是她成长的过程。在旋转的时空隧道中,罗拉飞快地奔驰,被茫茫的黑色隧道所吞噬,她所面对的是一个未知的世界,她需要不停地闯关,去拯救她的男友,拯救她的爱情,20 分钟的时间,罗拉完成了第一次奔跑,她的牺牲宣告了救援的失败。罗拉被恶狗吓得大叫了一声。蓝色的螺旋不停地旋转,将罗拉带入更深邃的时间的前方,红色的闹钟极其醒目,标识着时间的逝去。二十分钟后,罗拉开始了第二次奔跑。这一次罗拉从楼梯上滚了下去,没有丝毫的犹豫,她爬起来继续向黄色的电话亭跑去。火红色的头发在水蓝的天空下飘荡,矢车菊般的季节里,这个女孩坚定地奔跑着。第三次奔跑开始了,罗拉的执著在

红色的电话落下时一如既往,她用奔跑实现自己的爱情,她用奔跑演绎自己的生命。这一次,罗拉用一道优美的弧线跨过了恶狗,还从容地回头向恶狗大吼,这个女孩子变得勇敢了,在虚拟的时空隧道中,她就像是时间的主人,担负着拯救的责任,罗拉无疑是一个女性主义者,她的奔跑是一个女人拯救男人的故事。

第三节　不同文本的镜像之城

在西方的女性主义批评中,有一种观点是把女性的内心世界与镜子联系在一起。在这种批评视阈里,女性站在这面镜子前感到镜子里的“她”并不是自己,但是镜子却“命令”她必须承认那就是她自身的样子,从而让女性感到一种失语的焦虑。在《花木兰》的案例中,不仅可以看到中国传奇(传奇故事或文学作品)是如何被跨国公司(迪士尼)西方化和全球化的,更重要的是在此过程中可以窥见女性形象的价值转移和女性主义的镜像呈现。《木兰辞》是被普遍认可的木兰传说的文字来源,因而也是与动画片进行对比的基本资料。

一、文化差异与文化转移

根据中国古典文学中的木兰形象改编的影院动画片《花木兰》一度被标榜为女性主义的抬头之作。迪士尼公司将中国传统民间故事《花木兰》进行了深度改编和一次大规模的文化转移,一方面,表明了中西方的文化之间存在较大差异,另一方面,说明了女性主义在中西方的不平衡发展。

(一)从军目的的不同

《木兰辞》的开头便交代了整个故事发生的大背景:“昨夜见军帖,可汗大点兵,军书十二卷,卷卷有爷名。”于是,木兰从军的全部理由便成了“阿爷无大儿,木兰无长兄”。木兰完全是为了尽孝道。归纳起来,中国的木兰故事可以概括为:一个勇敢、善良、坚韧的中国妇女,在权衡保卫祖国边界和平安宁和使年迈的父亲免受军役之苦过程中寻找忠孝两全的经历。“忠”和“孝”的双重使命使木兰成为“英雄”。在大多数中国人看来,花木兰故事是表扬孝道的传说。因此有把木兰列为“二十四孝女”和“孝道将军”的说法。

动画电影将原作中父亲年老、弟弟尚年幼而国家又陷入危机之中的被动变成了由于几次“相亲”的碰壁,而愿意去追寻自我价值的主动,原作中的“可汗大点兵”

则成为了木兰出走的一个契机。并且，动画片在对木兰告别情景的处理上，由原作中与家人挥泪告别变成在深夜悄悄出走，从而使动画片具有浓重的人文关怀色彩。

（二）爱的维度不同

在《木兰辞》中，"不闻机杼声，唯闻女叹息"明确了木兰对父亲的爱，木兰是爱家、爱父亲的，但是《木兰辞》并没有给出父亲的回应，从文本上看，与其说这是一种单向度的爱，不如说更像是一种理所应当的"孝道"；动画《花木兰》中一改原著木兰对父亲单向的爱，而是通过许多细节诠释出父女之爱是双向的，并不仅是孝道中强调的单方面的给予和付出。父女在花园中谈心时的场景诠释了这种爱，并且动画片中有两者相互交流的情节，充分阐释出爱的相互性和人本主义的色彩。这使得现代观众更易于理解木兰的行为。除此之外，动画电影《花木兰》中，家庭氛围也更为和谐，木兰生活在爸爸、妈妈和祖母的关爱之下，尽管爱的方式以及传统伦理道德观念具有一定的局限性，但相对于文学文本说，却体现出更加浓郁的生活气息。

（三）佯装被发现的时间不同

在《木兰辞》中，有这样的句子："开我东阁门，坐我西阁床。脱我战时袍，著我旧时裳。当窗理云鬓，对镜贴花黄。出门看火伴，火伴皆惊惶。同行十二年，不知木兰是女郎。"这表明在《木兰辞》中，木兰是在荣归故里后，自己因为重新穿上女装才被发现是女性的。这一佯装，足足十二年。在动画《花木兰》中，变成她在军中受伤就被医生发现是乔装，并且后来还救了皇帝成为不让须眉的女英雄。在身份暴露后，影片可以用更丰富的手法来阐释木兰的女性特征，从而让木兰的性别特征更加明显。当木兰的性别曝光后，她甚至承认自己这样做并非仅仅为了父亲，更是为了实现自我。影片中的一首歌[①]清晰地表明了这点。女性主义的色彩在动画片中十分明显。

二、细节描绘彰显女性魅力

除了中西方两种文本对于木兰从军的目的表现不同以外，动画片《花木兰》对

---

① 《*Honor to us all*》："*A girl can bring her family/Great honor in one way/By striking a good match/And this could be the day/Men want girls with good taste/Calm/Obedient/Who work fast-paced/With good breeding/And a tiny waist/You' ll bring honor to us all/We all must serve our Emperor/Who guards us from the Huns/A man by bearing arms/A girl by bearing sons.*"

于女性细节的描绘,足以见证了女性主义的异地开花。从《木兰辞》和《乐府诗集》中关于木兰的描述到迪士尼的动画片《花木兰》,更多的观者在脑海中呈现出来的是一个活生生的卡通形象——一个黄皮肤的中国女孩,没有闭月羞花、沉鱼落雁的容貌,乌黑的头发上别着一朵粉艳的木兰花,虽然她喜欢武术,常常在田间的麦芒中练习,虽然她会有些桀骜不驯,但是她总会脸红,也总会使一些女孩子的小性情;她会把握自己的爱情,在爱情来临时心跳不已却要装作镇定自若,她会在万人空巷的城池中给皇帝一个深情的拥抱。诚然,木兰不是迪士尼近百年来最美丽的公主,但是她无疑是最有魅力的中国公主。这种魅力就是来源于女性特征的细节描绘。

(一)邻家女孩的宗族观念

在动画《花木兰》中,木兰数次相亲失败,电影并没有呈现出一个像《木兰辞》中那样的巾帼英雄似的角色,那样地完美似乎让人觉得不可接近。在动画中,一些细节见证了木兰的亲和力。她虽然嘴上不说什么,但是她的内心是失落的。动画将人物的细节刻画得惟妙惟肖,包括她的内心独白:什么时候我才能展现那个真实的自我?她对封建道德意识形态所尊奉的“三从四德”虽然不屑一顾,但是为了不至于让家族太丢脸,木兰将这些“八股文”分别抄在了胳膊上、折扇上,但是往往弄巧成拙,这个有着邻家女孩性情的中原女子,用细节赢得了大家的喜爱,使她成为一个真正的女子,全然不像原作那样用“战士”和“英雄”掩盖了木兰的性别。

(二)细腻情感的影像表达

在《木兰辞》或是《乐府诗集》中,花木兰虽然获得了主体地位,但是在女性向主体转化的过程中,女性依然是失语的——这一转化的前提仍然是“男性”的转喻关系。在《木兰辞》或是《乐府诗集》中,人物之间的性别差异被降低到了最低的限度,只是作为士兵中的一员,性别特征完全没有显现,女性特征完全被抹杀,这种遭到性别阉割的文学描述,使得木兰根本不是真正意义上的具有自然特性的女人,女性观念在她的身上已经非常淡薄。木兰诗中的花木兰在“脱我战时袍,着我旧时裳。当窗理云鬓,对镜贴花黄”后才又回到了女性的角色。

而在动画电影的伊始,便展现出一个普通女孩的基本特征:身着吊带衫,脸颊会泛红,拥有开朗泼辣的性格,有点桀骜不驯,几分张扬又追寻美丽。在动画《花木兰》中,木兰的形象始终是交替出现的——人前是一个战士,人后是一个女人。即使身上穿着盔甲,但是依然掩盖不住她的内心活动,她会有女孩子特有的波澜不惊的小性情,会因为看到心上人而脸红。而在独处时或是面对自己的亲密朋友

蟋蟀和木须龙的时候，她就是一个活脱脱的女子了。她会像所有女孩一样，喜欢沐浴，喜欢照镜子，动画还婉转、微妙地反映出她的生理周期。这个穿着吊带衫的女孩儿颇具现代意义，她会用歌声表达自己的心情。

（三）爱情情节的渲染烘托

与原文学作品"牺牲女性生命丰富性，把女性抽象为空洞的符码"相比，动画作品《花木兰》更加注重女性日常人生的描绘。动画片增加了爱情的噱头，虽然好莱坞常将爱情作为卖点，但是仍然是一种女性主义精神的体现，最终，这个有着传奇色彩的女孩不但成为国家英雄，同样赢得了爱情和整个家族的尊重。这应该是一个女性，甚至是所有的人最完美的结局，这个女孩做到了，她赢得了爱情和整个世界。迪士尼以适度的女性主义和中国传奇糅合在一起，迎合全球口味，创造了好莱坞东方题材的成功范本，一方面取得了跨文化传播的成功，另一方面使迪士尼动画的女性形象丰满起来，女性主义诠释成熟起来。

对于动画电影《花木兰》来说，影片中，画面如中国山水画般柔美，音乐颇有中国风味，是一部标榜女性主义的真正佳作，只可惜这个有着中国外壳的女子却浑身洋溢着美国精神。不得不指出的是，原作在女性主义上是一个文化的断代层，一方面，女性形象与男子主义不得兼容，在木兰佯装的整个过程中，始终没有体现出一点女性品格和女性特征；另一方面，木兰在"可汗大点兵"之前是一个"织女"的角色，"脱掉战时袍"之后仍将回归原来的家庭角色，仍然无法逃离古代女性的性别"刻板印象"。

三、改编中的多义性与模糊性

动画片《花木兰》最初来源于中国的民间传说，因为原文本的模糊性和多义性，从而为动画片对原著的改编提供了更大的可能性。花木兰的故事有宋代郭茂倩《乐府诗集》和北朝的乐府诗《木兰辞》等诸多来源。关于她的真正姓氏和家乡所在地都存在着诸种争论，但是有一点是明确的，那就是：木兰是一个中国历史上出现过的类似于女英雄的角色——虽然木兰可能是一个虚构的人物，但是在古代中国的现实中，必定出现过类似她那样的女英雄，而木兰则集中反映了她们的特质，象征着对她们的业绩的一种文学或文化上的承认。正是因为文本的不确定性，才使"木兰从军"的故事有更大的创作余地。关于木兰的民间传说很不完整，其故事的情节性也较弱，木兰的姓氏和传说发生的具体地点和时间也不是十分具体，这些空白点某种程度上为动画艺术家提供了更大的想象空间。故事正是在中

国的古代展开，有长城，有烽火，中国的风貌被展示成为一幅悠远的风景画。“在开满深红色杜鹃花的树下，坐着促膝谈心的花家父女。父亲指着空中的一枝花，告诉正为相亲失败而苦恼不已的木兰，那最晚开放的花，或许才是最美的。”《花木兰》角色创作者张振益在面对记者采访时说：这样恬静的场景是原著中不曾提及的，迪士尼动画因为文本的模糊性，更好地利用了文本并融入现代的元素，提供了新的阐释，塑造了一个追寻自我价值的现代女孩。

正如美国影评家兼诗人米切尔·埃利卡·格林所说的，《花木兰》“是一部可以和孩子们，尤其是需要榜样的女孩子们一起看的伟大的电影”。她称《花木兰》是“迪士尼影片中最好的一部”，木兰的力量“不在于她女扮男装所取得的成就，更在于她作为女性在一个认为妇女应当美丽、沉默、安静的世界所做出的业绩”。她说，“《小美人鱼》中的爱丽儿想通过改变她的身体赢得王子，《美女与野兽》则认为暴虐的男人所真正需要的无非是一个好女人的爱来驯服他，在看过这些影片之后，只有《花木兰》的力量真正感动了我。”学者尹鸿表示，女人都是两面性的，比如我们说“女强人”，那她可能缺乏必要的宽容、柔弱、善良；另外一方面，过分柔弱、善良的女人，在动画《花木兰》中，有女性柔美的一面，有足够的叛逆和独立，还有智慧和自我价值的追寻，这三者结合在一起，实属难得。

用女性主义的批评视角去重新审视动画，对男权中心意识下的电视进行分析和解剖，建设性地批判那些电视当中的男权意识，从一种更有穿透力的视角提出一些我们以前视而不见的问题，指出人们习焉不察的传统男权观念，提出比要求“男女平等、婚姻自由”更深层次的问题，会使我们对许多习以为常的现象进行新的观察和思考。这样，更有助于人们去注意和理解动画中那些与妇女现实生活和地位有关的问题及其根源和复杂性，也有助于动画暗示和影响女性受众在自我认知、自我解放的道路上走得更远些。

第四节　女性品格缺失的文化思索

从整体上来说，中国动画中的女性形象在社会文化中扮演的仍是维护既有性别统治秩序、掩盖两性世界的不平等关系的角色，或是处在被忽略的位置，性别特征无法得到体现。因此，女性主义认识到要想在动画作品中彰显女性的独立和自强，并不能寄托于社会“女士第一”的绅士精神，而应来自民族女性主义深层意识的彻底觉醒和成熟，来自女性自我意识的觉醒和成熟。目前，女性品格的缺失归结起来症结有三：

一、沿袭封建意识，动画改编无法走出原著意识形态的桎梏

中国的大型动画多改自经典名著。改编自吴承恩的小说《西游记》的就有许多：中国第一部长篇动画片《铁扇公主》；52集电视动画片《西游记》、《哪吒传奇》；上海美术电影制片厂的动画电影《哪吒闹海》、《金猴降妖》；香港动画电影《红孩儿大话火焰山》等。还有改编自著名神话《封神演义》的电视动画片《封神榜》，改编自明代小说《平妖传》的动画电影《天书奇谭》等。这些名著由于作者所处的时代和社会背景等种种原因，不同程度地存在着封建思想和男权社会的阶级意识。

例如，电视动画片《西游记》中，孙悟空是没有"母亲"的孩子，这与剪纸动画片《葫芦兄弟》如出一辙。葫芦兄弟是从七个葫芦中跳出来的，如果说葫芦兄弟的表象来源的话，那便是精耕细作、爱葫芦如(孙)子的老汉了，一个中国普通的农民形象——男性角色。对于"母亲"形象，柯云路在对文学名著《西游记》的分析中说道："她是维护父亲权威的，是贯彻父亲意旨的，同时又是怜惜儿子的。她的目的就是将儿子引上父亲规定的道路。一方面，对于儿子所受的责罚，作为母亲，她知道这是维护父亲权威所必要的，是维护整个秩序所必要的，也是儿子未来人生所必要的；另一方面，在不破坏父亲权威的前提下，在坚定不移地引导儿子走上正确人生道路的前提下，她又流露出了难以掩饰的温情。"[①]诚然，动画并没有跳出原著对于女性形象忽略的藩篱。

在文学著作《西游记》中，但凡美丽的女性形象都是以女妖出现的。原著《西游记》一共出现了十一个女妖，其中以"狐狸"为原型的就有三个：玉面狐狸、九尾狐狸和白面狐狸。一方面，这说明男权社会中已经将"狐狸精"作为恶女人的符号了。猪八戒有一句名言："粗柳的簸箕细柳的斗，世上那见男儿丑?"这与妖精化作的美女形象形成了鲜明的对比：女性的存在是以美丽的外表为依托的。另一方面，在这些女妖身上有许多"可贵的品质"，例如，他们对待婚姻的态度，已经全然走出了她们所处时代的社会系统。她们已经抛开了"父母之命"而改为主动追求终生幸福了。可惜的是，这样超前的、积极的、具有女性主义意识的行为却全部赋予在女妖精的身上。反面角色的某些宝贵的行为品质却不被观者所认可了。当然，原著的影响是大部分的症结所在，原著的写作背景决定了文学名著《西游记》维护封建统治的阶级立场，但是动画片并没有呈现出独立的女性意识，在某些方

① 柯云路：《童话人格》，新浪读书 www.sina.com

面延续了文学作品中的男权主体意识，在作品中，女性人物基本处在边缘和陪衬的地位，作为特殊群体的秀美女妖精主动追求的行为模式，却是为了突出妖精的邪恶来衬托取经人的虔诚的，所以，女妖精往往是“祸水”的代名词，其结局当然是化为原形被天神收走。在动画对原著进行改编时，并没有剔除原著的封建思想和男权社会的意识形态，动画继承原著，将邪恶的动物画作美丽的女子，这些美艳的外表掩盖了内心的邪恶，无形中强化了女性在审美活动中的被观赏和从属地位，于是人们在潜意识的心底，在男性之镜中照出男人需求的种种女人形象，是巫，是妖，女性虽然无处不在，但并未能够得到真实的映像。

二、动画片题材选择的局限致使女性形象缺席

中国第一部真正意义上的动画片诞生于 1926 年，在对中国自 1926 至 2006 年的近千部动画片(包括电视动画和影院动画)以及迪士尼 1937 至 2005 年的 40 几部影院动画长片进行角色研读和主题探讨后，那么完全可以用数字来说明中国动画中女性形象的缺席。

(一)国产动画存在低幼化现象，以人物为主角的动画本来就为数不多

国产动画的低龄化现象已经不是热点，在我国，动画片一度被认为是“孩子们的专属”，我国某种程度上或多或少地赋予了动画片以说教和政治形态宣传的功能，这种教育主义、工具论的观念极大地限制了中国动画的发展，并且造成动画理论一直未被纳入主流电影理论领域进行研究，而成为儿童文学研究的一部分 。“低幼化”主要表现在故事情节和结构上，另外就是表现在动画形象上。形象的选择大多数以动物为主，以人物为主角的动画相对来说较少，女性角色就更不用说了。

相比之下，迪士尼以及其他动画制作机构将作品定位突破“少年儿童”的局限，把动画当作一种艺术表现的手法，而不是孩子们的专利。例如动画电影《狮子王》就是改编自莎士比亚的名著《哈姆雷特》，影片用动物形象替换了原作中的人物形象，呈现出非常复杂和成熟的故事以及性格鲜明的角色。东欧的许多实验动画更是如此，黑色幽默借助动物来诠释早已成为一种手法，用以表达创作者的温情的微讽和对人生百味的理解。在类似的动画作品中，女性形象并不缺少，女性品格也更多地被保留了。

（二）在以人物为主要形象的动画片中以女性为主角或是涉及女性形象的动画片少之又少

统计中国80年间生产的900多部动画，涉及女性形象的屈指可数，其中以女性作为动画片主角的仅有二十几部。像《长发妹》(1963)、《女娲补天》(1985)等动画，虽然以女性为主角，但其身份无非是"牺牲品"——以自己的身体来换取某种意义上的胜利，从未达到两全其美的结局，只是用身体化作某一图腾符号表征自己曾经存在过。"女娲"把自己的身体堵在天空巨大的罅隙里，将自己的躯体化作石头来填补天空的空洞，那些她亲手制造的子民在她用躯体换来的安宁中快乐地生活；"长发妹"用永生受苦的躯体换来了乡亲们得以享用的泉水，从此村庄甘泉清洌，庄稼葳蕤；《蝴蝶泉》中虞王喜欢一位白族姑娘，与姑娘青梅竹马的小伙子即将被处死，姑娘只有嫁给虞王才可以使他免于一死。《蝴蝶泉》中的女性因而丧失了主体性，终于落得以死抗争，用生命来赢得所谓的胜利。双方化作一对白色的蝴蝶，似乎与台湾动画《梁祝》的结局有些相似，两者共同构筑了一场爱情的悲剧和女性在男权高压下的生命异化，女性生命价值的错位在屈指可数的以女性形象为主的动画片中清晰地展现出来。

（三）即使以女性为主角的动画片也呈现出"刻板印象"或是"性未成熟"

如《小孔雀》(1977)、《蝴蝶泉》(1983)、《女娲补天》(1985)、《莲花公主》(1992)、《鹿女》(1993)，这些动画之中的女性形象是以尚未性成熟的"女童"形态出现的，所以，中国动画中的女性仍是历史的"缺席者"。像《胖嫂回娘家》(1956)、《砍柴姑娘》(1959)等，均把女性的活动范围局限于家庭，身份定义为"家庭助手"——母亲和妻子。其实在中国电影中，"母亲"就是一直被作为女性的原型的，她是传统美德——勤劳勇敢、吃苦耐劳的承载者。母亲形象所负荷的无言的承受、默默的奉献，又成为当代中国唯一得到正面陈述与颂扬的女性规范。[①] 从社会性别范畴中可以引申出另外一个在女性主义研究中非常重要的范畴——"性别刻板印象"。"刻板印象"是中国动画女性形象缺失的最主要的文化原因，自文学和影视的女性主义研究兴盛以来，"刻板印象"一直作为女性主义研究的热点和焦点。

本土文化中对于女性的认识常使女性形象在文学作品和影音作品中显出"性别刻板印象"的消极作用，作为大众传播的主体——文学和影视，在女性主义缺失

① 戴锦华：《可见与不可见的女性》，银海网——中国电影专栏，http://www.filmsea.com.cn/zhuanjia/article/200112072371.htm

的大背景和文化系统中，无可避免地影响到动画作品中女性品格的缺失，因而形成了女性动画形象的刻板印象。对于传统角色的定型化常使人们陷入认识的误区，加之国产动画有很多是取材于历史故事和神话传说题材，女性形象自然而然被停滞在封建社会——完全的男权社会，女性无话语权，女性形象被界定为两种典型：一种是来自于“窈窕淑女，君子好逑”这样的女性，她们是生活的弱者，总是处于一种受保护的状态；一种是它的反面，即被比作“狐狸精”的坏女人形象。女性从来没有作为历史的主体出现，仅仅是作为客体，作为一种物存在于男性的社会之中。

三、出于商业目的，媒体对女性品格进行误读和取悦

在传统的性别观念中，男人因才能而获得赏识，女人因美丽而拥有魅力。这样的性别成见等于告诉女性：美在女性那里是有价商品，它可以为女性带来人们的青睐和财富。正如露丝·伊丽格瑞批评的：当女性“进入一种支配性的观睹经济，却再次表明她是被动型：她将是一种美的对象。她的身体因此而被色情化和妓女化，在展览和羞怯之间进行双重运动。”体现在当今中国文坛上，一些所谓的“女性写作”在相当程度上背离了女性主义的初衷，堕落为吸引看客的情色写作，甚至有些标榜“以性别为抗争”的作品实际上沦为了“用性别作卖点”的纯“身体”写作。一些色情动画也是把女性置于被窥视地位，从而偏离了对人性的关照，于是“漂亮女人”成了以身体为媒介的欲望符号。正是在这种“被看”的女性形象的表现过程中，社会中男女不平等的父权制权力结构在某些动画中得到了复制，使动画呈现出一种男性倾向。这时女性形象通常更像是一道经过精心烹制的秀色可餐的色情美食。作家梁晓声在谈到日本的色情文化时有这样的评价：“日本的色情业，正在潜移默化地消弭着日本女人的羞耻感。正在使她们习惯于接受一种观念——性是微不足道的，性是有利可图的。对于一心想赚钱的男人们是这样的。对于一心想赚钱的女人们也是这样。对于日本更是这样。性还是可以被策划为娱乐的方式的。男人们需要这一种娱乐，女人们未尝也不需要。”[①]工业社会不断挑战人们的满足感，刺激人们消费的欲望，制造并推销花样翻新的“身外物”。这些身外物又紧密地与身体相关联，重塑人们的身体。身体成为首当其冲的战场。男人的身体由西装伪装得笔挺、有力，从而昭示理性。女人的身体借助曲线、花边、裸露和饰物传达着复杂的意义。电影《苏州河》中的美人鱼是变形了的身

---

① 梁晓声：《感觉日本》，安徽文艺出版社 2000 年版，第 5 页。

体，在法国后现代理论家让·鲍德里亚看来，这些变形的身体其实是对菲勒斯的模仿。[①] 美人鱼的金色长发、简单的胸罩、紧裹下身的长裙混成了一个密封的整体，这个旨在被看的形象其实是无法与观众有任何爱与性的交往的。在商业文化中，裸露不是最终目的，能够挑逗起欲望和契合幻想才见高明。消费者被宠坏了的胃口，反过来又驱动着消费社会的畸形发展。[②] 事实上，从原始时期生殖崇拜的男性化，到古典艺术性爱意识的理想化，再到现代艺术中女性特征的丑陋化，甚至逶迤至后现代时期色情再现的公开化，我们可以明显地发现，女性不是作为艺术的生产者，而是作为欲望对象的载体被一次次由他者界定。女性形象的呈现始终处于一个对象性存在的位置上，她们没有自己的思想和意识，她们是权力规范下的审美对象和消费对象。

动画片承载的不仅仅是欢乐和幽默，有时候，温情的讽刺，政治的形态，文化的差别都会有意识或无意识地流露其中。中国文化传统与西方文化传统大相径庭，在性别意识上同样表现出这一文化差别。如果说西方现代文化传统强调个人主义，那么中国历史文化则具有民族集体主义的特征。在中国文化中，女性长期以来的边缘地位和性别缺失的现象常表现为女性依附于丈夫，在家庭结构中，均以男性为中心，为了男性而活着；或是以男性的特征赋予处于历史英雄地位的女性，国家或是民族的重大责任感和使命感常常掩盖了女性的性别特征，使她们无论在外表上还是心灵深处都表现出男性的性别特征；在传统文艺作品中，恶女人也常常被隐喻为某种邪恶的动物，她们通常被夸大地妖魔化，“女妖精”是这类女性的典型代表。这种表征拥有深厚的文化内涵和历史渊源。女性服从于丈夫，丈夫臣服于王权，这与自由主义传统的西方个体将个人意识、自然权利置于社会之上大不相同，传统意识形态曾将女性工具化、客体化、彻底地器官化。这样一种民族的集体无意识源远流长，对现代中国产生了巨大的制约。

中国没有出现过真正意义上的女性主义运动，因而不可避免地在动画作品中也存在女性品格缺失的现象。用女性主义的视角来观照世界，是一项跨学科的研究。在政治学、经济学、法学、社会学、历史学、哲学、伦理学、文学等领域对男权思想结构进行全面解析与批判，已经形成了许多跨学科的女性主义研究理论流派。而作为综合艺术的动画，原本就是诸多艺术形式的融合。动画只是女性主义思想的载体，同样，在动画的创作中，不应该忽视性别，忽视女性。相对于其他文化，动

---

① 让·鲍德里亚著，永国译：《性是符号的巨大坟墓》，http://www.frchina.net/forumnew/viewthread.php?tid=6636

② 柯倩婷：《原始的身体遭遇工业化》，中山大学性别教育论坛 http://genders.zsu.edu.cn

画文化更多地承载了教育功能和责任感。动画的受众可能会比相对年龄低一些，加之我国某种程度上或多或少地赋予了动画片以说教和政治形态宣传的功能，我国四亿青少年受众群的世界观也不可避免地受到动画的影响。因而我们必须重新认真审视新的历史条件下文化艺术对于整个社会的形构作用，改革不适应新形势的文化体制，制定新的更合乎文化创新的当代文化保护政策，建立新的文化运作方式。无论是在动画中还是在其他艺术的创作中，都应该重视女性性别，发掘新女性的形象，多用女性的视角去审视文化系统，采取一种更积极的态度表现和关注女性的状况和地位，以一种更积极的方法，一种更平等、更真实的视角表现女性的生活和形象。

动画文化学

Culturalogy on Animation

第五章

文化策源地：动画中的城市景观

何为“城市”?从字源学上讲,“城市”可分而言之。“城”指城墙,一种大型的永久防御工事。《左传·隐公元年》载:“都城过百雉,国之害也。”“市”指贸易。《战国策·楚策》载:“人有卖骏马者,比三旦立市,人莫之知。”《韩子·外储说左上》:“及反,市罢,遂不得履。”人人都在说“城市”——不是伦敦、巴黎、纽约、东京,不是北京、上海、广州、深圳,而是文化意义上的“城市”。作为动画片的发生背景之一,城市有着特殊的文化内涵。

第一节　追寻动画中的城市情结

在动画作品中观望城市，虽然它们难以有很高的出镜率，但是却总是出人意料地折射出文化的锋芒。正如在城市景观的文明表意中，我们常常可以看到，“这是一个牧羊人，站在贫瘠的高岗之上，背后是充满恐怖而刻薄的大自然，眼前则是沙漠绿洲中的棕榔与橄榄掩映着的亭台楼阁宫殿之属。因此，这时的景观是一种乡野之人对大自然的逃避，是对安全和提供庇护的城市的一种憧憬，而城市本身也正是文明的象征。”①

在城市情结强烈的动画作品中，城市的表现形式主要有三个方面：其一，动画片以城市环境或者标志地域的背景作为场景，这是城市背景动画片的最基本的含义，也是通常意义上从字面就能读懂的含义；其二，动画片体现出城市文化或者城市文化地标。城市文化地标指的是除了标志典型城市存在的建筑之外，一般意义上城市所具有的酒吧、摩天大楼、霓虹灯、地铁、高速路以及市民生活等显而易见的元素，这是作为城市背景动画片的另一层含义；其三，“城市病”，主要是指各种城市中普遍发生的社会现象。这在非主流动画中较为常见，也有一些商业动画体现出这个层次的含义，譬如说《南方公园》，枪击事件、堕胎、粗口等在动画作品中均有所呈现。城市病与社会现实结合得较为密切，具有鲜明的时代特征。

城市与动画的结合，很难说清楚究竟是城市为动画影像提供了表象的空间，还是动画为人们认识城市提供了新的视角。因为诸如“绘画、摄影、电影等视觉艺术表现形式可以帮助我们拓展对于城市空间认知的横向视野和纵向视野。这些艺术表现形式具有以下的共同特点：首先，通过‘对原型的增减’表现典型化空间；普遍认为，艺术家具有比常人更敏锐的洞察力来捕捉原型中最动人的元素，将它们从当下的环境中提取出来并重新组合，也可以从生活的另外场景选取适当的元素添加到当下的场景中，从而完成将客观世界‘典型化’的过程；其次，通过‘对原型的并置’表现空间的整体。在视觉艺术中，电影是最擅长借助多重视点表现城市空间的形式，它通过蒙太奇式的剪辑手法将空间的不同视角和不同的时间结合在一起，以捕捉都市独特的肌理和节奏；此外，还通过‘对原型的变形’表现被直觉捕捉的空间。艺术作品中某些失真的变形旨在突出对象的某些表现特点，由于这种变形超出了人们普遍的经验，所以异常醒目和引人注意。这种出人意料的主观

---

① 俞孔坚：《景观的含义》，《时代建筑》2002 年第 1 期，第 14－17 页。

变形，实际上达到了视觉隐喻的效果。在绘画、摄影、电影等艺术表现形式中，电影尤为特殊。电影是文字、图像以及声音等多种媒质载体的综合运用，引起观者更丰富的感觉结果。就好比一条我们选定的认知道路，它不仅可以引领我们到达最终的目的地，还恰好是一条有趣的路，这不是值得行路人庆幸的事吗？”①

相对于主流动画理论研究来说，城市背景动画片的文化研究还是处于一种亚类型的状态。与亚文化所标榜的文化观念——由于社会中某些群体在社会地位、谋生手段、个人志趣以及利益上的差异而形成的区别于整体文化的价值观、思维方式、生活情趣等——有所相似。作为亚类型的城市背景动画片来说，除了借鉴主流动画研究方法和一般意义上的文化研究方法，还要通过大量的案例，总结出城市背景动画片的类型和主要特点，以期探索动画作品的文化走向，及其传承和流变。在这之中还纳入了部分城市背景的游戏文本的解读和剖析。游戏文本在城市背景动画中有着不可忽视的重要作用，作为广义动画的一个重要的分支和文化研究的文本分析重镇，城市背景的游戏更加成人化、社会化，体现了更鲜明的文化寓意。

一、城市是影像发生的母体

工业文明的城市孕育了电影，而电影用来征服全世界的最初主题也是城市。纵观百年电影史，电影在其诞生初期，就有了对城市的描写。卢米埃尔所诠释的电影的“记忆”从纪实开端可算是电影的“原型”。世界电影史上最初的两部影片《工厂大门》和《火车进站》(1895 年)就是在城市咖啡馆里诞生的，卢米埃尔的电影真实地捕捉和记录了城市中工人现实生活的场景。《工厂大门》真实地再现了工人下班的情景：男女工人们或步行或骑自行车离开工厂，接着厂主们也乘着汽车离开厂房，最后看门人出来将两扇工厂大门关上。此外路易·卢米埃尔利用“活动摄影机”拍摄了《婴儿的午餐》、《金鱼缸》、《儿童吵架》、《海水浴》、《玩纸牌》、《下棋》、《钓虾》等等表现家庭生活的影片，而这些影片也恰恰是对于 19 世纪末法国城市的描写，记录了当时社会的某些状况。其后查理·卓别林的电影《淘金记》塑造了淘金热潮时的美国西部城市，《摩登时代》塑造了大工业机器下的城市形象，对于这些城市的塑造在当时都引起了人们的极大共鸣。从电影的诞生开始人们便把镜头对准了城市，城市在胶片上呈现出千变万化的景象，导演们用镜头记录着城市的每个瞬间。

---

① 邓晓明：《电影中的城市空间——街头》，《华中建筑》2006 年第 9 期，第 41 页。

法国电影理论家巴赞曾经得出过这样的结论：电影艺术所具有的原始的第一特征——纪实的特征，其实就是对城市真实的记忆。它和任何艺术相比都更接近生活，更贴近现实。纪录片《柏林的一天》更是以影像交响曲的方式“复原”了柏林普通的一天，演绎和“记忆”着20世纪20年代德国城市的现实生活。由安东尼奥尼执导的《云上的日子》，勾勒出影像中的“城市印象”。影片通过对城市细节的描述表现了城市文化特征及隐藏在其后的生活方式，而贯穿始终的路径、边界、区域、结点地标已经演变为故事中无声的“角色”。城市空间从而不再只是客观地独立存在着，而是成为了人类情绪的载体，在不断地播放着各种各样的影像。这远不是明信片或电影艺术所能表现殆尽的，地域的不同以及文化的不同，使影像的表达方式也随其产生变化。城市作为一种更多地兼容了文化生活与意识形态的容器，其社会经济状况、生活文化式样、审美习惯以及人们相互之间的关系，都在动态影像中得到了较之图片更为直接生动的呈现。

二、城市是影像叙事的背景

城市通过影像鲜活地展示在人们眼前，城市背景动画片的叙事背景都有鲜明的特征，这些特征的组合构成了城市。在城市背景的影像中，代表城市的组成元素，诸如高楼大厦、城市的地标建筑、超市和百货公司、歌舞厅或者酒吧、高速公路和地铁、火车站和广场等，标志着影像叙事的背景发生在城市中。在某种意义上，城市与乡村是二元对立的，两者具有许多不重合的元素和截然不同的特点。

以城市为背景的影像主要有两种呈像方式，一种被称作“第三空间”，在形态上通常表现为由酒吧、咖啡馆、餐厅、舞厅、赌场等构成的城市公共空间体系，由公交车、火车、港口、船只、飞机等构成的城市交通体系，它们萃取了城市的共性符码；另一种是带有明显地标特征的城市空间，所谓地标，是城市局部的象征，有很强的视觉冲击力，有一定的纪念性，是一个城市、一种时代精神的反映。从影像中通过明显的地标可以分辨出是哪一座具体的城市。《歌剧魅影》里的歌剧院，就是以巴黎圣母院为原型的，《金刚》里的帝国大厦，还有1976年版《金刚》里的双子大厦，《毕业生》里的金门大桥，这些作为叙事背景的城市地标，有时候会超越地理和经济意义，是影像与风格、记忆与梦想的独特所在。

作为影像叙事背景来说，无论是城市还是乡村，它的终极目的并不在于表现城市乡村本身，而在于描写和刻画生存在其中的角色。因此，就一般意义而言，城市、乡村只是人们的生存空间、活动场所，是一个大的环境背景。但是，并非任何空间、任何环境都具有相同的意义，对人物都具有相同的作用。环境在某种意义

上来说，并非是一种死的存在物，它具有巨大的能动作用，制约着生存于其中的人们的一切。特定的生存空间、生存场所，产生着与其相一致的生存方式、生活方式。在不同的环境、场景下，动画角色复杂性展示的深度与广度更是截然不同。因此，城市与乡村虽然只是动画角色活动的舞台，但是两者对于以探索、表现人性的深度与广度为目的的文学来说，显然具有不同的意义。虽然城市背景动画片的概念并没有被提出来，但是对叙事背景的探讨是有意义的，而城市作为复杂的叙事背景，无疑是更为重要的。

三、城市是影像文化的载体

以城市为背景展开的影像叙事具有独立的性格特点。城市在影像中的表现角度也各不相同。伴着工业化不可逆转的步伐，城市取代农村，提供了巨大的就业机会。于是越来越多的人涌向这里，城市的规模和力量因之日渐壮大。此时的城市符号便是工厂、烟囱和大工业，《摩登时代》、《城市之光》是这一类影片的代表。而伴随社会形态的不断嬗变和发展，以脑力博弈和资产交易为主的商业型城市横空出世，渐渐将工厂挤到一边，成为了“城市”一词的新代言。此时城市最鲜明的标志莫过于那些铺天盖地的高楼大厦，它们耸立在城市中，俨然城中之城，成为这里的支柱和象征，这便是所谓“水泥森林”。《金刚》、《蜘蛛侠》等电影把镜头对准了纽约的高楼大厦，这些钢筋铸就的“树木”，在现代社会的苍穹之下呼吸吐纳。漫步城市，转过街角，某部影片、某些场景中的人物、布景、故事历历在目，已融进城市的肌肤血脉。时代广场灯火辉煌，格林威治村树绿荫浓，哈莱姆区铺满石子的门廊和人行道，充满隐约船只和肮脏垃圾的海滨，火车站和豪华宾馆，高耸苗条的塔楼，明亮大街与神秘小巷，摩天大楼与隐秘街角，充满着鸡尾酒舞会、地铁追击、田径场群架和罗曼史……纽约的写照已经跃然于荧幕。城市在影像中继续发展的下一个阶段便是远离城市的生态回归。《开往春天的地铁》在 2002 年以“新城市电影”的姿态浮出水面，旗帜鲜明地引导新世纪中“新城市电影”的风潮。它以城市为背景，以城市生活为天幕，以城市人为主体，以城市人的情感为核心，记述城市中暧昧的、边缘的、人性化的生活状态以及转瞬即逝却又刻骨铭心的情感遭遇。《开往春天的地铁》就是城市人自己的故事，它让观众们直接在电影中找到共通与认可，引领新世纪中的新文化趋向。

对于动画作品来说，在历时性的维度上，城市的发展，城市随历史的变迁而发生的巨大变化，促使着城市背景动画片从无到有，并逐步繁荣，凸现出越来越鲜明的个性。齐美尔在其里程碑式的都市人格分析作品《大都市与精神生活》里说，都

市给了人们比以往更多的独立与自由，所以它能容纳如此之多的异质性群体。但是这种生活也更多地要求人们面对内在的感觉和灵魂中的文化成分。基于此，动画文化在城市背景的动画作品中有其独到的特点。

第二节　城市背景动画片的发展考略

以城市文化为背景的动画作品作为动画文化研究的亚类型，在此领域的研究鲜有范本，因此，对其产生、发展进行探索成为研究的起点。在这个历史的舞台上，将不仅仅只是演绎城市化的市场经济及其物质性的变革，必然与之相辅相成的城市精神，也将获得崭新的演出。而这种伴随着历史发展和社会转型所必然会产生的新的社会人文现象，总是会为思想文化所首先感知；当然它们也会为电影所敏锐地感知以及会将它们作为自己的表现主题。[①] 城市化的进程，带来了生活方式、消费习惯的颠覆性变迁，因而也体现出呈像景观的革命性变化。在动画作品中，往往除了故事发生的场景、环境和时空凸显出城市文化的浅层表象之外，动画作品本身折射出的关于"城市化"以及社会发展过程中的"城市病"、"千城一面"的城市建筑等，既寄托了宏大叙事背后全人类的主题，也承载了作者心底流淌出来的对于城市生活的感慨，对于高楼大厦的茫然和对于"大都市"内心的恐慌。

一、缘起：独立于动画场景和环境

场景是展开动画片情景单元场次的特定空间环境，是动画美术设计中的基本概念之一。动画片中的场景和环境并非同一概念，它们既有分别又有关联。环境是剧本中所涉及的时代、社会背景以及具体的自然环境和地域等，还包括剧中主要角色生活活动的场所和空间，是一个广义的、大的概念。而场景是指剧情展开的、具体的、物质的单元场景，每一个单元场景都是构成动画片环境的基本单元。[②]
因此，城市背景动画片的出发点是动画场景和环境的整合。

一般意义上讲，动画片的场景类型分为室内景、室外景以及室内和室外结合的场景三种。而城市背景的动画片，可以涵盖包含城市元素的所有场景。室内景分为私人空间和公共空间两种，必须配合室外景才可以明确辨别动画片发生的背

① 吴小丽：《城市电影：历史的性格决定命运》，《上海大学学报》2009 年第 1 期，第 385 页。

② 赵前、何嵘：《动画片场景设计与镜头运用》，中国人民大学出版社 2005 年版，第 32 页。

景。而相对于室内私人空间来说,室内公共空间更容易辨别出城市的特性。地铁站、超市、高楼大厦的内部以及体育场、酒吧等,本身就具有城市的符号意义。

例如,日本动画《魔女宅急便》中的少女起居室,单从室内环境很难分辨是城市还是非城市,而要借助室外的风光——稻田、乡间小路等来表明其背景。而同为日本动画片的《回忆过去的点点滴滴》中,女主人公处于车站的场景,繁华的中央车站,密集的人流,标明时间、路线、站名、地点的标识牌,很容易让人明确动画片的背景是城市。同样,在《魔女宅急便》中的另一场景——大型超市,也可以不必借助室外环境,就能让受众分辨影片的背景。超市在通常意义上而言,原本就是都市的一个符号指向。

而对于室外场景来说,常常用普遍性符号和地标符号来表征城市的存在。室外场景是指除房屋建筑内部之外的一切自然和人工场景,例如宫殿、庙宇、院落、工地厂房、街道、广场、码头、车站、山谷、森林、外星系以及完全虚幻的时空环境等等。而一些普遍性的符号,例如地铁、高楼大厦、立交桥、娱乐场所等,很容易反映出动画片是以城市作为叙事背景的;而另外一些符号,主要是地标性符号,或者说个性化符号,它们的出现可以明确表征动画片是以哪个城市作为背景的,因此这类动画片相对而言写实性比较强。像美国动画《狮子王》,其发生的环境是森林,仅从表象上就可以断定影片的非城市背景。再例如,《美丽城三重奏》中,被解构和重组的自由女神像,戏仿好莱坞的"Hollyfood",使受众能够感受到动画片传递来的信息——纽约,是动画片发生的背景。还有其他诸如此类的元素,例如"埃菲尔铁塔"和"巴黎圣母院"代表法国的巴黎,"长城"表征中国。这些符号已经冲破文化的界限达成人类的共识。

二、发掘:城市背景动画片的呈像

当代电影对于城市的呈像具有鲜明的特点。"在中国大陆,我们通常把一类以城市为叙事空间的电影称为:城市电影。它们除却空间上的规律性外,不存在任何统一的书写逻辑。一定程度上,社会的普遍主体对城市都有各自的想象。在这种'栅栏化'的想象空间中充满了相异的物质与文化的景观,因此,以城市为叙事空间的电影也就成了具有多重指涉的巨大的能指。它既要呼应意识形态的现实主义叙事,建构社会共同的关于'现代化'的想象;又要完成电影自身形式创新的吁求;还要面对大陆本土市场成为'第三世界类型电影模式'的商业电影,城市电影的社会修辞潜藏在两种历史性的对抗分裂的话语之中,即现代化/民族化、国

际化/本土化。”[①]台湾导演杨德昌曾经说，他频频将摄影机对准城市，是因为“那已是文明社会中一种共同的生活方式了”。当然，这种共同性并不妨碍城市在影像中的个性，在长长的胶片中，每个城市都有它独有的颜色和味道。随着2007年杨德昌的逝世，关于他摄影机之下的台北，也变得独一无二了。马丁·斯科塞斯将长镜头对准了纽约社会的最底层，其正式亮相影坛的作品《穷街陋巷》逼真地再现了纽约小意大利区的闭关自守和无法无天。《出租车司机》中，斯科塞斯更加淋漓尽致地刻画了纽约对人的异化。斯科塞斯镜头下的纽约是冷漠的城市。纽约人伍迪·艾伦的电影大多以纽约为背景，如《安妮·霍尔》、《曼哈顿》、《百老汇的丹尼·罗斯》、《大都会传奇》、《子弹横穿百老汇》等。或许艾伦心中的纽约是诗意、幽默而浪漫的。《巴黎圣母院》、《悲惨世界》和《巴黎最后一班地铁》，描述着多维视阈下的城市，但是它们都表征着巴黎、代表着巴黎。无论是伦敦、巴黎、里约热内卢还是纽约，当电影在这些城市里拍摄时，往往都会选择这些城市中最具代表性的地标建筑作为影片故事的背景，因为这些建筑在视觉上的独一无二和不可替代，只要这些建筑一出现，人们对于故事是在哪一个城市上演便了如指掌。同时，这些城市地标也不可避免地成为了影片重要的特征之一。

动画作品除了借助电影中城市的呈像方式之外，由于动画文本本身的特点，在选择城市背景进行呈像时还有许多独立的特性。动画片中的城市多为虚构的城市，但是来源于真实生活的动画片创作也不可避免地展露出现实中的影子，通过动画片中的背景，可以折射出生活中的城市的方方面面。例如，美国动画《埃及王子》和《梦的王国》，都是取材于古代的埃及城市。两部动画片都带有鲜明的时代特征，也具有很强的历史阶段性。主创人员通过对实地景象的考察和适度的还原、变形、夸张，最终确立了动画片的发生背景。气势恢宏的古代城市为动画片的展开提供了独特、新奇的环境，令人耳目一新。而日本动画《萤火虫之墓》同样把故事的部分背景选定在城市。这个城市是导演重新还原过的城市——二次世界大战中遭受原子弹轰炸后不久的日本城市。因此可以想象，这个城市或者是广岛，或者是长崎。动画片只是选定了城市的特定时代背景，杂糅了两个城市的特点和通性——残垣断壁、到处可见的流浪难民、烧毁的房舍和满目疮痍的街道……美国动画《星际宝贝》勾勒的是夏威夷普通城镇里普通人家日常生活的场景。女主人的下岗、子女的抚养和教育、主人家室内的零乱、城镇失业人口的增多以及经济萧条的社会大背景，从一定角度上反映出一段时期内美国社会的现实境况和人们的生存境遇。还有许多诸如此类的动画作品，均杂糅了许多城市的元

① 彭吉象：《影视美学》，北京大学出版社2002年版。

素，常常以宏大场面和气势磅礴的机器、大工业和未来时空，向观众展示一种强烈的视觉感受。日本动画片《天空之城》描绘了一个神奇的、形似大树的奇幻浮城，这个浮城拥有一切城市应有的功能，而《哈尔的移动城堡》则又是另一类风格的城市。

三、传承：现实城市的多维呈现

以城市为背景的动画片并不罕见，只是并没有作为一个独立的类型进行研究。这类以城市为背景的动画在文化表征上却往往具有独到的美学精神和文化功能。中国动画《大闹天宫》虽然没有明确"城市"的概念，却在整部影片中描摹了一个等级森严、功能齐全的城市，在这个城市中，统治者与被统治者，王权与百姓，城市秩序与城市文化都已经表现得比较成熟，可以说，《大闹天宫》中的背景兼具封建主义的制度与浪漫主义的色泽，是虚幻的宫殿，却与现实城市有许多的相同点。日本动画《千与千寻》的背景，鲜艳夺目，光彩熠熠。主创者以细腻的笔法，富有民俗色彩的笔墨和细节闪现锋芒的笔触，描绘出颇具浮世绘风格的城市。很难给《千与千寻》中的城市下一个定论，动画片究竟描述的是哪一座城市，或者到底是不是城市，然而影片发生的场景——"油屋"确是现代社会大城市的缩影。金钱、娱乐、权势等标榜着现代人金钱观和价值观的符号在动画片中一一呈现，也表明了现代城市以及都市人的心理特征。迪士尼经典动画中，除了王子与公主总要过上幸福生活的完满结局之外，一成不变的就是其中的"城堡"。对于这一系列经典动画来说，"城堡"是"城市"的一个缩影，"千城一面"也成了迪士尼动画中"城市"的概念化呈像。在经典迪士尼动画中，"城堡"成了一个庇护场所，生活在其中的公主建立起属于自己生活的世界因而与外界脱离了联系。迪士尼的城市，是相对封闭和模式化的。相对于传统动画文本对于城市的呈像，游戏文本也选取了城市作为游戏发生的背景。两款不管是视觉效果还是发生方式截然不同的游戏，却不约而同地以真实城市作为背景，耐人寻味的同时，也表明了城市背景动画的传承和流变。《北京浮生记》和《圣安德列斯》分别以中国的北京和美国的几大城市作为游戏的背景，显示出强烈的文化内涵和社会寓意。此外，还有许多的动画文本，存在着形态各不相同的城市表达。《倩女幽魂》则是另一种城市的表征方式。与《北京浮生记》和《圣安德列斯》不同，动画文本中并没有给出一个明确的地理上的城市概念，虚构的故事、虚构的角色和场景以及多重交错的魔幻时空，使动画片自始至终流露出奇幻色彩。然而结合影片的文化背景以及视觉语言，又不难读出，动画文本中包含着大量香港的城市元素。

第三节　城市背景动画片的主要特点

任何一部动画作品，不管是简短、明快的娱乐消遣性动画，还是具有丰富内涵的非消遣动画，不管是风格鲜明、构思单纯的 flash 动画，还是制作精良、故事繁杂、角色众多、情节曲折的影院动画，其审美的基础和创作的源泉都无法脱离社会现实。城市背景的动画片首先也无法脱离城市。动画中现实存在的城市，或者通过虚拟场景和其他物象隐喻出来的城市，都或多或少地带着创作者的生活情愫。作者对其所生活的城市或者某个印象深刻的城市的眷恋，作者对于动画主题和文化哲学的思考，通过哪般城市去呈像，以哪类城市为载体，自然熟谙于内心。

一、倾向以人物或人性化的形象为主角

（一）城市背景动画片以写实的动画角色为主

写实是指对客观存在事物的真实再现。但是由于动画角色本身是一种虚拟的形象，所以对动画角色的再现是相对而言的。它应该是经过艺术加工后的“真实再现”，应该是一种基于时间与空间、相对固定的、符合自然规律和历史真实的、符合人们日常心理、生理习惯的相对的真实风格。城市特质鲜明的动画片中对动画角色的塑造以接近内心的真实为主要特点。在内心客观的渐近线上，这类动画片能够深深地把握住人们生活中的点滴记忆和怀旧情结，或是追寻历史真实场景的还原以及一代人的生活经历、对梦想的追逐或是童年梦想失落后，在动画世界里的复原等，从而引起人们情感的普遍共鸣。

《再见萤火虫》中的哥哥和妹妹，《草原英雄小姐妹》中的龙梅和玉荣，《蒸汽男孩》中的斯嘉礼和雷伊以及韩国电影《青涩的爱》中的动画部分娃妮和俊河的造型……现实型动画形象夸张程度较小，与现实生活较为接近。首先，现实型动画片的故事就比较接近现实生活。像《草原英雄小姐妹》，取自真实的生活，用的是“再现”的方式将这一感人的事迹搬上银幕，如果将这一故事实拍成电影也未尝不可。这一故事以感人的情节深深地打动了观众。其次，人物造型写实，像韩国电影《恋爱素描》中开头和结尾部分的动画。电影之所以采用这种动画与实拍结合的方式，一方面是因为，主人公的童年生活通过动画的形式演绎，在思想上比实拍更为接近创作的意图，避免了让其他小演员介入到电影中，从而保持了全片淡雅、

清静的美学风格和视觉效果；另一方面，水彩风格的动画与全片的风格相同，巧妙地与电影风格融为一体，形成浓郁的抒情气氛。最后，主人公由少年变成成年，是通过动画的形式逐渐叠化，在叠化的过程中长大成人，这种效果也只有用动画形式才能加以体现，并且是电影的亮点所在。而《再见萤火虫》叙述了一个极为感人的故事，哥哥和妹妹也是采用了写实的造型风格，才使动画表现的主题更为鲜明。战争的残酷与妹妹的弱小形成了鲜明的对比，妹妹在临死前仍在感谢生活，哥哥也由于饥饿最终死去，令人潸然泪下。

城市背景动画片同样也是以动画角色作为核心，故事和背景（场景和环境）都是为了角色的塑造而服务的。写实的角色比较适合表现的动画类型归纳起来主要有：具有魔幻或恐怖色彩的动画故事；带有宏大气氛、场景的动画故事；故事结构完整的剧场动画长片；有深刻现实主题的剧场长片。城市背景的动画片大多数带有宏大的气氛和场景。城市本身就是五光十色、恢宏而壮丽的。这就决定了大多数城市背景的动画片偏重写实风格，从而在典型的城市场景中塑造典型的动画角色。《千与千寻》的背景是绚烂而美艳的，带有日本民族风格的建筑美轮美奂。对于《千与千寻》属于城市背景动画片的认定，主要是出于其内在含义的。“油屋”所代言的社会立场更偏重于城市，而且典型人物与形形色色的城市不同阶层相符合。因此，在这部动画片中，可以说动画背景与动画角色是相得益彰的。其他以城市作为背景的动画，譬如《蒸汽男孩》、《萤火虫之墓》，写实型的角色较为普遍，也更有利于主题的表达。这些动画片也在“具有深刻现实主题的剧场长片”中占有很大的分量。

（二）写实动画角色是外表真实与内心真实的双重结合

目前，城市背景动画片的写实性主要体现在外表的真实与内心的真实的结合上。许多城市背景动画的角色即使是非人物角色（动物或者虚幻的角色），也是以人性作为基点的。它们以“非人类”的外表形象，展示着一个个真实而细腻的人性化心灵世界。在动画片中，角色的表象形式已经超出了“拟人”这样一个单一的动画修辞形式，而是向着多元的、双向度的修辞形式发展。

城市特质鲜明的动画片在选择影片发生的环境、时代背景和历史背景的时候，将内心的真实渗透到影片中，通过动画角色进行历史仪式般的诠释。虽然动画常常借助非人类的角色进行梦想阐述，但是由于所表征的故事主题或宏大叙事接近历史或者心灵真实，反而更容易打动人心，而借助非人类角色或者虚幻角色进行叙事，也成为动画片独特的地方。

二、对人类永恒话题进行思考

城市背景的动画片主题相对集中一些，出于对人类永恒话题进行思考的动画片在其中占了很大一部分。《麦兜故事》的主题是温馨的，对于“爱”的升华让动画片中的香港变得温和起来。草根阶层的城市公民们同样享受着城市的热切生活，不管怎样，生活是富有激情的。《千与千寻》自然无法脱离对于成长主题的阐述。而关于成长这个经典话题呈现于动画片之中，我们似乎已经司空见惯了。《龙猫》之中，从城市搬迁到乡下的姐妹们，在自然中健康成长；《美丽城三重奏》中，夏平的成长见证着真情和亲情。在曼妙的动画王国中，魔法、超自然的力量以及许多不可思议的现象，总在理性与灵性的缝隙中折射出不一样的光彩。这些光彩，放大了生活的真实，扩张了真实的典型。现实与幻想的结合，将真实的社会与充斥着神怪、魔幻的幻想世界交融在一起，促成了动画的哲学空间，充满着现实主义的光辉却又从不拘泥于现实世界，像智者一般用理性和思想的纵深度折射社会。虽然许多动画片已经被人遗忘了，但是，生活却永远被新的动画片所折射。这些愈来愈丰富的动画世界，折射出来的是一个同样更加多彩的世界，这个世界不仅仅是科技进步的世界，更是一个需要注入更多的人文关怀、比从前任何一个时代都更需要精神食粮的世界。

三、对社会现实进行描摹和反映

在许多以城市为背景的动画片中，我们可以发现，对于现实社会的呈像，对于生活细节的刻画和对于人们心理状态的把控，都相对来说较为成熟。可以说，无比丰富与深刻的社会生活，为动画艺术寻找故事、设定场景、塑造角色，都提供了极为多样的空间。而基于现实生活以及由此衍生的价值认知和道德判断之上的动画作品，描摹和反映着大千世界形形色色的生动故事和感人情怀，并用动画语言的语法进行放大，从而使作品本身更具启迪性，令人产生情感共鸣。

日本动画《回忆过去的点点滴滴》的女主角夕子的生活环境在城市和非城市之间切换，两种背景下的生活境遇也因此截然不同。夕子虽然从小在东京长大，但早在十岁时，就有了回归故乡的愿望。在事业、感情都处于瓶颈时，她选择到乡下姐姐的婆家体验农家生活，那儿是很少经过人工修饰的最接近于自然的世界。清丽的天空、绿色的草地、美丽的鲜花让夕子感到了内心的宁静和自由，和谐平静的感觉像透明的泉水冲刷着她的灵魂。夕子心态的变迁首先是因为城市与非城

市环境之间的转场。城市的巨大压力与非城市的简单轻松形成对比。动画片表现出，在城市中消费主义盛行，商业逻辑支配着社会的发展。而事实上的东京，正是呈现出这样一种状况：消费主义作为一种有影响的价值观、消费观在二次大战后产生于欧美发达国家，随着生产力的不断发展，消费主义在社会中得到了普遍的认同和广泛发展。在这种消费社会里，商品经济作为运营的主导，追求的是利润最大化。人们不再看重友谊、亲情、爱情，主导人们生活的是以自我为中心的利己主义、个人主义、拜金主义，人在堕落着。

因此，动画美学的潮流变更与社会思潮的变化紧密相连。从许多城市背景动画片的典型文本中可以看出，绝大多数城市背景动画片有意识或者无意识地对社会现实进行了描摹和反映，并且部分动画片还透露出对于社会生活和社会文化的反思。这类动画片皆以城市或者城市生活为载体，借助这个复杂的商业、文化聚集区，更有效地表达超乎故事本身的深刻主题。

四、对人类生存环境进行反思

许多城市背景动画片所体现出来的鲜明特征都带有人们一定的反思。近年来随着环境问题成为热点，城市背景动画片也不可避免地将其纳入到自身的哲学思考范畴中，借此传达对人性的关照。

（一）工业化与城市文化矛盾的反思

《蒸汽男孩》、《天空之城》和《风之谷》等动画片都集中反映了这一问题。《蒸汽男孩》中，故事的背景设定在19世纪中叶，一个开始由蒸汽动力来运转工业生产的时代，一个现代化工业文明冲击城市文明的时代，其地点定格在世界上首次举办万国博览会的英国城市，完全参照英国曼彻斯特和伦敦的景致、风物人情，把19世界中叶的英国工业发达城市细致无遗地呈现在银幕上，甚至还有维多利亚时代的伦敦大破坏。历史上的第一次工业革命发生在18世纪60年代，从英国开始，并席卷整个欧美地区。19世纪70年代第二次工业革命爆发，人类文明进入高速发展时期，科学技术的发展，使各国不甘蜗居一地，最终导致了世界大战的爆发。《蒸汽男孩》以反思科学发展所带来的正反两方面的影响为主题，描写了人类在自己也控制不了的巨大能量中，被迫出卖灵魂或者奋起抗争的各种姿态。

《蒸汽男孩》中的城市来自于英国两个重要的工业城市——曼彻斯特和伦敦。19世纪英国伦敦万国博览会的真实背景以及融入了曼彻斯特工业化景致的场景设计，使《蒸汽男孩》更容易在社会意义上展开反思。《蒸汽男孩》是文明与战争矛

盾的一个缩影，也是工业化与城市文化矛盾的一个缩影。

日本动画《风之谷》描述了高度发达的工业文明在千年之后毁于一旦，地球上充满了能置人于死地的污染"腐海"和可怕的巨虫。城市在高度工业化的未来又因为文明的发达和人类的破坏而毁于一旦，风之谷作为为数不多的人类可以栖息的几个绿洲之一，其存在本身就说明了人类在城市生存的罅隙之中寻找绿色家园的理想。在风之谷，没有高度发达的现代科技，也没有现代社会严重的污染。风之谷中的全部动力都来自于对自然风的使用，由于海风的吹拂，有毒的孢子无法进入谷中，人们得以在这里安居乐业，过着虽然原始，但却幸福快乐的男耕女织的生活。人又重新回到了与自然和平相处的境地。人类的文明又回到了最初原始的状态，人类在尊重自然的前提下幸福简单地生活。这可以归结为人们对于"乡村"（非城市）的一种情感理解。影片最后，入侵风之谷的多鲁美吉亚公主为了抢夺巨神兵，控制全世界，不惜发动对贝基特的战争，最后导致贝基特城成为一片废墟。

在以城市为背景的动画片中，新能源的发现，新科学的发展，促使战争诞生，而战争又促进了更多新武器，更多新科学的诞生。也许会有人说战争果然是促进文明发展的好方法，但无休止的战争带来的却是疾病、瘟疫、野蛮的科学、对古文明的破坏。也许战胜的一方可以得到更多的好处，但战败的一方呢？落后、贫穷、死亡的阴影四处弥漫。战争变得如此恐怖，文明给落后战败地区带来的只是伤害与破坏。文明的进步没有错，战争的爆发也没有错，只要人类的智慧不灭一切仍会继续发展。科学的目的到底是什么？不仅遗留给动画的主人公思考，同样也让我们反省。因为故事中的焦虑，其实早在我们的现实世界蔓延开来了。

（二）城市记忆的消逝：《再见时光》与《墙》

当工业文明隆隆的机器声，催生出一座又一座拔地而起、直指云霄的摩天大楼时，时光隧道的另一端，远去并逐渐消失的是童年时对城市最质朴的记忆和最无奈的惆怅。

《再见，时光》[①]以老北京为城市背景，主要表现了四合院、胡同等北京的城市地标，并结合现实，将"旧城改造"和大规模的城市拆迁融入到动画片中，使城市背景凸现出凝聚力和哲学思索。城市是人类社会物质文明和精神文明的结晶，它既是历史文化的载体，又是体现经济发展过程的文化景观。随着城市建设的高速发展，城市出现了日新月异的变化。虽然 20 世纪现代建筑的"国际主义"风格在很

① 《再见，时光》，作者：姒维扬、齐骥、段芸、李一帆、毛涛、游佳、周令非、李轩，获首届中国国际动漫节原创动漫大赛学院奖最佳动画短片铜奖。

大程度上抹杀了城市的特色，但是每个城市仍然由于它独特的自然、人文和历史背景而各不相同，所形成的城市文脉仍然清晰可辨。城市文脉是人类社会发展的轨迹，而城市文脉形象正是这种轨迹的浓缩。城市文脉形象是我们清晰地识别城市的标准。当代城市越来越失去自己的特色，历史形成的街道、胡同、牌坊、宗教圣地等等被成片、成街地拆除，威胁到城市文脉的延续性。

《墙——献给母亲》①是另一部以古老的北京城为背景的艺术动画。在这部动画短片中，粉笔画风格和淡然、清新的涂抹，描绘出城市生活的另一重情感共鸣。在《墙——献给母亲》的创作中，许多场景是真实呈现的，那座倾注着母亲关爱的老城墙，现在已经变成了重点保护的文物，城市生活的过往岁月，还有亲情和怀念带给流年的沉淀，这种源自生活的感怀，如同大潮退去的沙滩留下的闪光的贝壳。城墙的破碎，四合院生活的逝去，童年的记忆，少年的回忆，中年的感慨和老年的追忆，给这部片子镀上了人本主义的光辉。除了对年少生活和城市历史的描摹，对母亲的纪念和感谢之外，"墙"本身蕴含的双重寓意也是人们需要深刻的反思才能体会到的。

五、城市气质呈像愈加鲜明

城市是地理的网织工艺品，是经济组织制度的过程，是社会行为的剧场，是集中统一体的美的象征。城市的活力来源于当代生活同历史建筑和环境富有张力的叠加。而只有理解了城市背后蕴含着的传统文化的精髓，才能萌发出具有根基、底蕴、特色和生命力的"新"文化。

(一)用城市符号描摹

在城市背景动画片中，"地铁/列车"是不可或缺的元素。同时，地铁/列车也是动画叙事的绝妙舞台。此外，地铁/列车还包含着某些更为深刻的意义，惊险刺激、浪漫甜蜜、神秘莫测，爱情、惆怅、机遇、较量、命运、忧伤，还有一些隐约的渴望，动画影像中的地铁/列车丝毫没有省略这些元素的释义。

《美丽城三重奏》中，列车带来又带走一班又一班冷漠的客人，那条叫做布鲁斯的狗始终执著地对着每一班列车嚎叫。这种潜在的意识与它幼年时期的经历密不可分。幼年的小狗布鲁斯被玩具有轨列车压痛了尾巴，从此对于"列车"耿耿于怀。在这里，列车已经超出一个场景元素的意义了，童年的记忆和成年时候的

---

① 《墙——献给母亲》，路盛章等创作，获"第23届中国电视金鹰奖美术片奖"最佳短篇美术片奖。

无意识,成为动画电影中暗含的心理学源头。

《北京浮生记》中,直接用符号语言取代了繁杂的图像,纯粹的城市梦想变得渐行渐远。地铁站成为游戏中的主要活动场所,而与其相伴的,是与这个城市的某一方面契合的辛酸生活本身。宣武门地铁站倒卖假发票的社会群体,建国门地铁站由于濒临北京站,积聚着更多的外来人口,公主坟地铁站盗版碟买卖人群的增多以及东直门地铁站附近集合起来的彩民,等等,这些城市的写照往往依靠地铁站作为背景,一方面,密集人口和便利交通使得一切叙事似乎天经地义,另一方面,地铁作为象征城市的特殊符号,天然地承载着社会和文化的流变,是一段时期内城市的缩影和社会的风向标。

日本动画《天空之城》中,列车是连接现代城市与绿色的天空之城的通道。铁轨串联起了现代城市的声色犬马和环境幽雅的乌托邦之城。天空之城具备一切城市的功能,但是却环绕着绿色,拥抱着自然,某种程度上也表现了人们对于森林、对于自然的渴望。正是列车,给了现实一个通往乌托邦的通道。列车在这里成为城市必备的元素,不仅提供背景,而且使叙事得以展开。日本动画《千与千寻》中,出现了电车,悬浮在水面的铁轨上,一趟单行电车把主人公从“城市”带到“乡村”。“油屋”代表的是物欲横流的城市,充满了权力、金钱和欲望,钱婆婆的住处——电车的另一端——代表的是与城市对立的乡村,在这里,没有城市的激烈竞争和光怪陆离,但是有着朴实的田园生活。电车所代表的,正是人们心底潜藏的回归自然、回归大地的梦想。通过电车,沿着铁轨,千寻到达的是光明的终点,唯有此,才可以解救她的父母和自己深爱的人。电车,也成为一种求解的方法。而电车在日本社会中,往往是电气列车的总称,相当于我们常说的轻轨。历久弥新的电车象征着真实和安全,也是世界、城市存在的标志。地铁/列车之旅,在城市背景动画中往往是优雅和新奇的美妙搭配。

除此之外,地铁在日常生活的层面上也有很复杂的象征意义。作为一种特殊的公共空间,和公园、茶馆、咖啡馆这些纯粹“静”的空间相比,地铁是一种混合了动与静的空间结构。站台是人们临时停留之地,由于位于地下的封闭性,为陌生人之间的互动提供了很大余地;而列车是移动的空间,按照时刻表周期性地穿梭于不同的站台之间,你不知道车上的人从何而来,也不知道他们走向何方,地铁站对所有乘车人来说都是一个临时性空间,这些各怀目的、各有所好的人只因为地铁才共同在场。和地面上的长途火车站不同的是,地铁是在城市里循环运行的,根本不相识的人由于工作时间表和地铁运行时刻表的原因却可能经常共处同一空间,不停运作的地铁给城市人之间这种脆弱的纽带关系加上了一层似是而非的面纱,也使地铁具有了强烈的诗化色彩。

(二)以城市文化精神渗透

古希腊哲学家亚里士多德说过，人们之所以从乡村来到城市，是为了生活得更好。这里的生活不仅包括物质、经济方面，也包括精神、文化方面。说到底，城市不仅仅是自身存在的事物，更应该被理解为由生活于其中的市民所感受到的城市。可如今，乡音依旧，作为城市多样化背景中最具典型性的建筑，却早已模糊难辨。于是，对我们生活在其间的每个人而言，城市成为一个失落的家园，这种失落是难以名状的——在异地，找不到能带来新鲜和刺激的陌生感；在故乡，失去了生养之地肌肤相亲的温暖气息。

城市作为动画影像的载体，或多或少地阐释出这样一种对于家园感到失落的主题精神。动画电影《蒸汽男孩》的舞台是 19 世纪中叶的英国城市，影片完全参照英国曼彻斯特和伦敦的景致、风物人情，甚至还有维多利亚时代的伦敦大火。以工业社会时期的英国伦敦为原型的城市，弥漫着战争的硝烟，影片中展现出的从喷气式独轮车到超巨型飞船及潜水艇，再从各种精致绝伦的小设计到用蒸汽防护的铠甲等等，无不充满了未来城市的奇妙符号。而其中所渗透的却是关于现代城市的虚无缥缈和人们失落的惆怅。后现代精神的渗透，成为这类动画片的共同主题之一。

在陈凯歌的短片《百花深处》中，描述了城市中的一条“百花胡同”。因为城市的拆迁而发生的故事，与动画短片《再见，时光》有相同的时代背景。短片结尾处人们仿佛又看到了那红砖绿瓦的四合院，缤纷的花瓣在天空中飞舞。一种现代人的精神惆怅同样也飘荡在城市的上空。在此片中，陈凯歌选取的是新时代中国新旧交替的一个典型场景——四合院的拆迁，老的居民舍不得搬离祖祖辈辈居住的地方，甚至为之疯癫。旧的东西流逝了，新的东西诞生了，留下的只有怀念。

城市背景的动画作品中，常常通过城市精神的渗透，表达作者真实的心灵独白，也流露出城市化突飞猛进的今天，人们不断地对自然进行沙哑的注解，对心灵进行无力的颠覆。

(三)以城市地标场景取材

许多城市特质鲜明的动画作品首先是选取了著名城市的文化地标为载体，在此基础上进行叙事。选取文化地标作为叙事载体，自然使城市精神与影片浑然一体。《美丽城三重奏》中的“自由女神像”，《蒸汽男孩》中雾都伦敦淡紫色的天空、曼彻斯特轰鸣的机器，《麦兜故事》里香港真实的街道和古老的店铺，《侠盗猎车手》中的时代广场和布鲁克林大桥，都勾勒出鲜活的城市文化和生活于其中的城

市公民。作为城市背景的动画片,当其城市场景中所有固定的、活动的因素都被充分调动起来的时候,往往会形成一个特质鲜明的“场面”,动画叙事不得不和场面联系起来,因而其主题更加深邃,所展现的社会细节也更加丰富了。城市场景中活动的元素和动画角色的动作结合,往往会形成单靠角色本身动作所无法完成的、表达强烈的内心冲动和情感的电影段落。

中国的城市因历史悠久历来不缺乏文化地标,比如广州六百年历史的望海楼,南京的明城墙、中山陵、秦淮河,上海的老城隍庙、外滩。而改革开放以来的城市大变革中,老的文化地标依旧保存着华贵和尊荣,新的文化地标日益彰显出一座城市全新的活力和文化魅力。但是这些文化地标却并没有通过各种影像手段,作为叙事载体进行表现,古老的城市文化地标本身所承载的精神超越了一切语言,而作为叙事载体,一方面可以丰富影像叙事,甚至其本身就可参与叙事和抒情,另一方面,对城市文化、非物质文化遗产的传承亦为一种很好的思路。古老的城市文化精神需要更多元化的载体和平台进行呈像。

动画不仅是一种艺术文本,作为一种大众传播的艺术形式,它更多地是在动画创作者、动画生产者以及动画受众多重关系的相互冲突、和谐和合谋中,形成了一种相对于动画场景以及它本身的故事来说更加复杂的意义场域。这种意义的复杂性,有时候并不会完全地表露出来。更多的时候,许多文化经验潜藏在文本之中,随着受众的理解和阅读逐渐暴露,犹如一座冰山,逐渐消融在海中。同时,这种意义的复杂性,既体现在动画文本外在的作为审美对象的事实里,还体现在动画文本在生产、播出和接受的动态过程中,以及各种社会文化语境下,多重意义的编码和解码主体之间的抵触、屈从和创造的激荡循环中。

作为城市背景的动画作品,城市背景的出现和动画场景不同,动画的图像编码形式和电子传播媒介、途径,使得它还具有了大众文化的特性,图像的可见性和编码的简易性,使得受众的构成更为庞杂,也具有更开放的包容性。因此,城市背景动画片只是作为理解文本之内和之外多重意义的窗口,这使得动画文本成为理解其生产文化语境的一个理想标本。

第六章

激情与理性：动画的传播形态

当世界进入全球化的文化语境时,新技术不断为人们创意梦想的实现创造可能性,新媒介持续开拓着人类视听触及到的每一个领域,动画不再只是作为一种艺术文本而存在,人们开始在琳琅满目的文化图景中“动画式”生活。不管是以院线的方式,还是以电视、网络、手机和更多新兴媒体的方式,弥漫在我们生活视线中的动画,无需刻意捕捉,便出现在生活的每一个场景中。这释放出一个强烈的信号:动画这种美丽的艺术形态开始进入更广阔的消费群体,动画作品以独特的审美形态和梦幻魔力散发出独特的吸引力,给繁忙、疲惫中的人们带去憧憬和希望的阳光。

第一节　动画影像：真实与梦幻的舞台

以动画为载体进行的文化传播，如同为干涸的心灵播下一颗真诚的种子。当这些动画作品中的景象渗透在成长中时，我们会经常回忆起那些观影的日子，那些角色跃动在我们的生活里，为繁杂生活带去心灵的慰藉。同时，我们又试图在一些作品中寻找自我表达的共鸣，在平民视角里回味市井生活的平静与充实。因为动画独特的把握世界的方式，我们理解了关于“美”的多重注解。而我们在动画中又总能够找到生活的影子，感受到自己的力量在一点点成长，在动画中变得清晰起来，但是我们又总是难以触及动画里浪漫梦幻的时空。动画影像为我们搭建了一个真实与梦幻相互交织的舞台。

一、动画电影：流光溢彩的文化特质

在动画诞生的一百多年中，它一直不断地蜕变、成熟，我们自身也在不断地反思，关于文化、关于审美、关于生产和运作，动画已经成为哲学，在苍穹之间鲜活地存在着。以迪士尼为代表的美国动画诠释着主流文化审美，在商业电影世界里，美国和日本用“无烟工业”称雄动画产业，它们全球化的动画文化经营使动画电影形成自己的语言，而在欧洲国家里，艺术电影却全然不在乎美日的“霸权”，依然细心和优雅地创造精妙的艺术。当然，电影也不可避免地成为国家政治宣传的工具，当政治融入动画电影时，又别有一番风味了。

喜欢一部作品的理由可以有许多，每个人都至少有一个但又各不相同，对于发行商和销售商来说，这已足矣。我们这一代人，是在视听的时代里成长起来的，银幕和荧屏影响了我们的生活方式和世界观，来自日本的动漫对我们的吸引压倒了原本就为数不多的国产动画。喜欢宫崎骏的成人和孩子太多，宫崎骏动画在电影节和票房的双丰收说明了动画作为一种产业在日本的成熟。这些平静而温馨的电影，“十分适合一家老小一起观看”，宫崎骏如是说，所以，一部收视跨度达几十年的动画，又怎能否认其成功？“这些年来，大自然看来受到很大的破坏，不过身边的花草树木、小河都仍是相互存在着。花、小石、昆虫等，其中有些外形不大美观的，不过也可以尝试用手触摸并细心观察。当你重新审视对大自然的看法时，或许你也会碰到龙猫呢。”宫崎骏用未泯的童心和自己的责任以及对世界的超乎寻常的细心感受带给我们别样的风景。宫崎骏曾对记者说：“拍电影时，就是希

望看了这部电影的孩子们长大了、老了，还会想带自己的孩子重看这部电影。其实，我本来也想，让现在的老公公老婆婆看了，也会情不自禁地建议他们的孩子去看，不过这样讲是有点厚脸皮，所以还是把希望放在下一代吧。”如此一来，一部作品和它的影响力不仅在这个时代有广泛的观众，在以后的几代里还会延续下去。

（一）制造梦幻的机器

“呵，小猫，如果我们能穿越镜子到镜子那边的房子该有多好啊；我想那边肯定有许多漂亮得不得了的东西！让我们假装自己知道穿越镜子的方法好不好，小猫，让我们假装镜子变得像一层薄雾，能让我们穿过去。哎呀，我宣布，它正在变成薄雾！这样我们就能轻松地穿越过去了……”

这是刘易斯·卡洛尔在《爱丽丝漫游奇境记》中的描述。《爱丽丝漫游奇境记》是一部成人和儿童都能接受的作品，镜子里的世界一度成为经典。美国美术心理学家贝蒂·爱德华在《像艺术家一样思考》中曾经提到过左脑模式和右脑模式的相互转换，她把这种转换比作进入镜子里的爱丽丝，在这个充满幻想的“兔子洞”的镜中世界里会有现实世界中无法实现的“魔法”，这种梦的实现，也就是格式塔心理学所提及的“集体无意识”，满足了许多人在童年时期或是在人生的某个阶段留下的遗憾，其奇特的创造力也令人难以忘怀，故而成为经典。在动画的世界里，不断地上演着爱丽丝的梦境——制造梦幻，创造梦想。这个风靡世界的成人童话让人有种久违的感动。这部童话带来的影响不仅仅是文学界的，在以后的许多影视或是动画作品中，都可以找到它的影子，一个关于镜中世界和现实世界、真实和想象的对立与融合。

在动画电影《怪诞随意门》（又名《鬼妈妈》、《卡洛琳》）中，我们可以感受到充满怪诞色彩的黑暗童话风格的重现。如同《圣诞夜惊魂》和《僵尸新娘》一样，《怪诞随意门》延续了黑色诡异的幽默而呈现出更加成人化的色彩影调。在《怪诞随意门》中，我们可以听到“镜”中世界里真实心灵的呐喊，这种对立、温情、绝望和孤独是现实生活中每一个人都会遇到并品尝的，只是在镜中世界，它们以赤裸裸的性情暴露出来时，才让人们更加触目惊心。《怪诞随意门》的故事情节是简单而俗套的。小女孩卡洛琳和父母搬到新家，父母专注于自己的工作，无暇顾及卡洛琳的真实感受，甚至无视孩子的存在，这让小女孩感到孤单。邻居也古怪而冷漠，甚至连她的名字都念不对，现实生活的灰暗乏味让成长中的小女孩显得形单影只。在这一状态下的卡洛琳，由一只跳跳鼠牵引，在好奇心的驱使下，打开了那扇看似封闭着的门，进入了一个奇异的世界。那个世界有着和真实世界相似的样子，有卡洛琳的妈妈和爸爸，只是他们的眼睛都是用纽扣做成的。在这个“镜像”世界

中,孩子的愿望和心声总能得到不断地满足,而孩子们的贪欲也在不断滋生,以至于最终失去了自我,交出了灵魂,而换上了"纽扣"的眼睛,从而被困在这个世界中再也无法回去……

在《千与千寻》中千寻的成长同样经历过孤独和晦涩的一段时期,而在"油屋"中的经历,却能够使得千寻最终成长起来。在营救父母的过程中,千寻抛去了自私、自我等许多现代孩子共同的特点,而学会"为他人做一件事情",从而在阵痛中经历了少女的成长。《怪诞随意门》中,卡洛琳在梦中进入另一个世界,那里的"女巫"充满了贪欲,她以有纽扣眼睛的布娃娃作为窥视人类心底真实想法的通道,利用人们对在现实世界中得不到的东西的向往,通过击中人类心底的软肋控制人类的生活。在卡洛琳的世界中,或许公主一样奢华的生活并非自己真正向往的。她真正需要的是另一个世界里的"纽扣妈妈"扣子一样的眼睛,能够专心而深情地注视自己。哪怕只是一双小手套,妈妈把它记在了心上,也能成为卡洛琳梦想的幸福。而卡洛琳同样在营救父母的过程中学会了珍惜生活,理解每一个人的生活,从而完成了成长的洗礼。

同样,《千与千寻》把我们带入到一个人类之外的虚幻世界,记住自己的名字,为他人做一件好事是回到现实世界的唯一方法。这部强叙事语境的动画无处不隐藏着一种神性的力量,此外,人性和生命的存在感以及对时空的诠释,都充满了哲学的含义。"没有神秘感的童年是干涸的,没有神秘感的青年是苦涩的,没有神秘感的成年是无味的,而没有神秘感的老年则是凄凉的。"所以这种"神隐"是任何时候我们的生命都在企及的。正是这种生命的哲学带给《千与千寻》生命力和长久的回味。

迪士尼动画《闪电狗》制造出的是令人惊艳但又充满温馨气氛的梦想。在《闪电狗》中,身为"演员"的小狗波特在电影开篇向观众展示出它的"超能力",这些充满梦幻与魔力色彩的动作不仅带给波特极大的自信与满足,也给了观众视觉盛宴的享受。然而我们却发现,波特所有的超能力都是制片人营造出的假象。当波特走出片场,再一次演绎自己的"超能力"时,便发现它的一切特异功能均失去了作用。戏里戏外,动画角色被赋予了只属于梦想的故事,但同时也被赋予了属于全人类的情感。在《闪电狗》中,波特的超能力是假的,波特和它的小主人所经历的故事是假的,但是走出片场后,波特所经历的点滴失落和惆怅,波特对小主人的情感以及小主人对波特的牵挂却是真实的,也正是因为这种真情,激起了观众情感的共鸣。对于故事本身,负责本片剧本创作的编剧丹·弗格曼说:"剧本的灵感来源是《灵犬莱西》,这部电影里的小狗非常可爱,也很聪明,小时候我看这本书的时候就很憧憬自己也会有一只这么听话的小狗,当然后来一直未能如愿。"《闪电狗》

无疑为弗格曼实现了少年时候的梦想，而动画片中的波特在人类为它制造的梦幻里徜徉，对所有充满梦想的人而言，他们儿时的梦里何尝不会有一只这样的小狗波特？

微风掠过，轻灵的河岸会有蜻蜓点水而过，氤氲的草地会有蝴蝶翩然驻足，美丽的女孩带着红色蝴蝶结，仰望天空流云娉婷而过。《魔女宅急便》依然是关于魔法和人生的故事，魔女琪琪在飞行的过程中接受了心灵的考验。作品注入了作者对于人类成长的人文关怀，“家庭的温情和人情的温暖，正是在那个天空渐渐出现了人类最初的飞行器的时候，渐渐地消散的吧。少女总会成人，最终每一个人都会接受风吹雨打的考验，毕竟，这段成长的过程永远值得珍惜和纪念，而曾经的梦幻，也终究会在现实的都市生活里打磨掉一些棱角，但是魔女的故事，证明我们曾经拥有过——那段青涩和美好。”

在动画梦幻主题的表现上，从动画形象诞生以来，就达到了相对的艺术高峰，以后的动画故事也因此多取材于神话和寓言。动画这一独特的艺术形式，带着观者进入梦想的瑰丽世界，在动画的符号世界中“赋予我们进行想象的存在，那么充沛的存在，它曾是我们跨入新世界的入口，那么新颖，那么超越于被日常生活所损坏的世界的入口”。[①] 不同文化符号的塑造，汇聚成一条美丽的彩虹，她连通着现实世界与梦想世界，观看动画，就如同跨越彩虹，进入一个自由的世界，这就是动画被称作“梦想机器”的主要原因。

（二）感受动画艺术的灵魂

上个世纪的60年代是迷幻音乐的黄金时代，波普拼贴艺术正在流行。波普艺术是上世纪50年代中期以后的十年中，在美国和英国发展出的一个新的艺术流派。被冠以“波普艺术家”的这些人在这段时期的创作中都有一个共同的特征，他们以流行的商业文化形象和都市生活中的日常之物为题材，采用的创作手法也往往反映出工业化和商业化的时代特征。造成波普艺术的元素并非到处都有，战后英美的城市文化是其生长的特殊土壤。只有与这种城市文化接触密切的艺术家才能抓住波普艺术特有的格调和表现手法。

四十多年前一部叫做《黄色潜水艇》的动画就是在这种文化中诞生的。那个年代，各种势力、诉求、文化和潮流各自为政，药物为青年人带来的激动人心的化学反应演绎为和平与爱的口号、迷幻摇滚、丙烯画和灯光艺术等种种令人迷幻的形式。在这个年代里，《黄色潜水艇》选择了去乌托邦的旅程作为叙事模型。在

① 巴什拉：《梦想的诗学》，刘自强译，生活·读书·新知三联书店1996年版，第221页。

《黄色潜水艇》中，迷幻的味道通过动画作为诠释的窗口。尽管主题晦涩，情节冗长，但是歌者自己却沉湎于其中，创作者与那个时代的许多年轻人一样，沉浸在社会文化的气息里，或者坚强或者孤单。毕竟，他们选择了用这种方式来表达自己，于是，在动画的世界里，他们与自己的灵魂更加接近，与动画艺术的灵魂更加浑然一体。

观看动画片时，我们都会不由自主地与剧中的角色同呼吸，共命运。我们会深深沉浸在这种动画视听语言为我们营造的魔幻世界里不能自拔，事实上，在看动画的过程中，我们也在审视自己和周围的世界，以期获得更多精神上的共鸣。或许，这种被激起的共鸣，被点燃的温柔，被放逐的释然，让人们在精神上进行了一次富有冲击力的文化旅行，而这就是动画艺术的价值所在。

动画的“以情感人”，可以通过《父与女》这部动画短片来表明。《父与女》是荣获2000年第73届奥斯卡最佳动画短片奖，由英国动画导演米切尔·德·维特创作的动画短片。通过短短7分多钟的时间，它向我们展现了一对父女之间守候、等待、期盼与相逢的影像。对于其成功，贾否认为，“这部动画短片之所以获得如此高的艺术成就，是因为它用动画的术语恰当地表现了一个永恒的话题，抓住了欣赏者的情感需求点——亲情，这是永远驻留在人类内心深处最重要的情感。”[①]在《父与女》中，作者以温馨的笔调，向人们讲述了一个女儿等候父亲归来的简单故事。高大的父亲和幼小的女儿一起骑车来到湖边，父亲划船远去，小女儿焦急地等待着。然而父亲一直都没有返航的迹象。光阴荏苒，女儿由小孩成长为少女、妇人乃至佝偻老妪。最终，苍老的女儿走到遍是篙草的干涸湖底，发现半掩埋于流沙之中的小舟，揣测这曾经是载着父亲驶向远方的船，女儿不由自主地躺到船里睡着了。朦胧之中父亲从远方走来，老妪迈着颤抖的脚步奔向父亲，曾经逝去的岁月倒流，让老妪成为小女孩奔到父亲面前，父女幸福地拥抱在一起。导演“米切尔·德·维特的作品风格一贯是用极简练的线条创造出最大程度的情感效果。比如这部《父与女》，此外还有同样优秀的《和尚与鱼》（第67届奥斯卡最佳动画短片提名）等。他创造出的艺术形象总是能以一种特定的‘魔法’激发欣赏者的审美情感，可以说以情感人，追求神似与意境是米切尔的拿手好戏。在《父与女》这部动画短片中就集中体现了这一点。从舒缓悠扬的《溜冰圆舞曲》开场，一道道的自行车压过池塘边的水迹，拂面的微风和轻轻扬起的衣角，画面中淡淡的思念随景物的更迭慢慢氤开，故事就这样含蓄地娓娓道来。而作为欣赏者的我们，就是这样不由自主地沉浸在动画角色经历的情感世界里，哪怕是我们看不到他们的

---

① 贾否：《动画原理》，安徽美术出版社2008年版，第63页。

表情，听不到他们所讲的只言片语，可是却能被深深打动，点点滴滴的变化，深深浅浅的色调里都有故事。”[①]也正如作者所言，“我最希望塑造与众不同的结尾，这能够留给观众回味的空间。已经苍老的女儿又回到了童年，画面里回荡着虚幻的音乐，这是在幻想中完成的。实际上，这是小女孩的记忆与父亲的重逢，遥不可及的梦想以及长久的渴望，最终在结尾得到实现。这样一种非理性的结尾，你尽可以按照你的意愿去猜测。我认为结尾并不是结束，它其实是故事真正的高潮，它应该是开放的、自由的。”

同样渲染亲情的动画作品《海底总动员》，通过在悠远的大海里千里寻亲，深切真诚地道出了父亲对儿子的无条件的爱。虽然《海底总动员》在格调、色彩和表现形式上迥异于《父与女》的隽永悠扬，但是其在情感上激起的共鸣，却与《父与女》有着某种程度上的相似。在《海底总动员》中，为了找寻失踪的独子尼莫，父亲马林不惜远渡重洋，历经万般磨难，他可以为自己的儿子做任何事，只要他的儿子能平安快乐，作为一个父亲的心愿往往就是这么简单。这样一种“寻找”的过程，与《父与女》的“等待”形成了鲜明的反差，然而，动画角色的苦与乐、悲与欢、爱与责任、亲情的无私，就那么一点一滴、平淡而温情地渗透进每一天的日出日落里。父子之情、父女之情，同样可以散发出耀眼的光辉。这种“源自于欣赏者每个人心底对父亲、对亲情的渴望与珍视，即：欣赏者透过短片，不仅被动画中人物角色之间的浓浓父女亲情所感染，更为重要的是，会引发欣赏者联想到自身，打开记忆的大门回想起自己的父亲，重新审视对亲情的态度”[②]的魅力，是动画艺术永恒的灵魂。

在动画表达社会文化的同时，我们似乎可以发现，动画世界并不总是充满了美好的梦幻，公主和王子的完满结局或者孩子们课余时间的欢笑寄托，这是一种媒介，它像所有的媒介一样，阐释着社会的变迁、文化的转移，它时刻融合进去最时尚的元素，最前沿的文化，最具有震撼力的历史。这是一种方式，不同目的不同心情的人们用这种方式表达内心的思考和各自的目的。

当孩子们放学后围坐在电视机前等待动画片开始的时候，他们渴望那些生动的角色、那些会说话的小动物们带给他们愉快的黄昏。在观影中，他们成长着，并领悟着童年，可以说他们是以一种心无城府的方式在接近动画艺术的灵魂。当艺术家们选择用动画表达自己的创作冲动时，他们渴望那些灵动的线条、多变的色彩能够把内心所有的积蕴转化为一种能量，这种能量让他们在辛劳的工作之后能

① 贾否：《动画原理》，安徽美术出版社 2008 年版，第 63 页。
② 同上，第 63 页。

够感到一种欣慰。他们也许渴望大众的认可，渴望人们的认同，或者他们只能成为自己作品的唯一观众，然而他们燃烧着的创作欲望已经让内心得到了收获。商业制片人选择了动画作为一种商业模式，他们往往站在广大消费者的立场上，去满足大众文化的需求，去选择一种最适合的角色和故事，为降低动画的制作成本而奔波，也为动画片的发行和衍生品的开发而费尽心思，他们同样在接近动画艺术的另一种灵魂。

感受动画灵魂的方式是多样的，而动画灵魂的诞生却必须依靠文化的力量。就如同令人尊敬的捷克导演贾恩·斯里克马耶尔所说："我确信实施一切艺术形式的基础，除了方法之外她（文化）是艺术的灵魂。同样这也适用于动画，这就意味着它们是相等的。"诗歌是文学的高度凝练，就如同哲学是生命的高度凝练，动画是影视艺术的高度凝练。它使人总是在幻想之中创造他们臆想的世界，有人把这种臆想比作博物馆，的确，在无边的臆想里他们创造了一个源于现实世界又远远飘忽于这个世界之外的"水晶宫"。诗的世界里充满了暗示，看到现实的影子，看到潜意识里的梦境，看到世间的百态，看到人性的美，诗的灵魂在于想象。那么，动画，便是视听世界里的诗，它的灵魂在于创意。

（三）体验故事缘起的真谛

"创作者们把多年的艺术修养和创作经验带进短片的创作过程中，以高度概括的手法表现主题与主要内容，以流畅的镜头来传递细腻的情感，以独特的构图和色彩构成勾勒出情绪的波动，用细节的处理完成对心灵的刻画。这些短片虽然没有激动人心的大场面，但往往却能从开始的第一个镜头，就牢牢地抓住你的眼睛，牵动你去思考，去感受。这种感觉是日本动画和美国的多数主流商业动画片所没有的。在很多时候，我们不是去看，去听，而是在体验。由于短片不同于大型动画片的制作，在情节上也没有更多的时间去展开，要做到以情以景打动人，就要求导演不仅要有足够的艺术表现力，还要有深厚的文化底蕴。"

或许动画创作的灵感就来自于瞬间的感动、点滴的记忆或者刹那的灵感。只是一切的背后，都有动画哲学的文化思索。在深厚的人生积淀中感悟人生，体验生活，收藏细节，人们会发现隐藏在动画形象背后的美。

暖黄色的光晕里，映照出挂满相册的古老墙壁，老人在摇椅上独自抽着烟斗，房间里飘满落寞的空气。海潮，鸥鸣，吉他，竖笛……动画电影《回忆积木小屋》在怀旧的情感里开始了宁静的回忆。《回忆积木小屋》将镜头对准了一个生活在大海中央的小木屋里的老人。每一个夜晚，孤独的老人对着电视独自晚餐，每一个清晨，海水依旧涨高，漫过小屋，老人也就日复一日地添砖加瓦，像堆积木一样垒

高他的小屋。小屋越来越高，和他一起搭积木的人却早已不在。一天，老人心爱的烟斗掉进大海，为了找回心爱的烟斗，老人决定穿潜水衣潜回被海平面覆盖的旧屋中，这勾起了他对过往岁月的回忆……当海水逐渐浸遍全身，回忆之潮也倾斜而下，如同冰雪消融，花苞绽放，幼雏破壳，充满着势不可挡的力量，全片也处在一种童话般的意境中。导演加藤久仁生用一种水彩画般清澈的笔触，将老人这种失落与孤独表现得淋漓尽致，也诠释着自己对于过往岁月的感叹，对于年轻时代的追忆和对于物是人非的惆怅。加藤久仁生的作品之中没有任何对白，鲜有解说，却用作者多年来的生活经历和艺术体验，打破了语言的隔阂，消弭了文化的界限，激起人们心底渴望真诚的涟漪。

美国动画《飞屋环游记》将一个水畔云端的温馨梦想呈现在人们面前，当成千上万、五彩缤纷的气球带着小木屋起飞，在漫漫云海里面肆意飘荡的时候，78岁高龄的卡尔完成了妻子去南美洲旅游的遗愿，而这种对逝去妻子的承诺和对爱情的恪守，也点燃了观众们对梦想的渴望。对于本片的故事内容，导演彼特·道格特说："这是一部探险题材的喜剧，主角由两个人组成，一个上了年纪的老头子和一个精力无穷的小孩。他们经历了很多事情之后成为了朋友，由于性格上的差异，他们会时常斗嘴，他们会一边争吵一边冒险，而他们最有趣的地方是无论在什么状态下都会保持严格的作息时间，例如他们吃晚饭的时间一定是下午三点半。我们希望这个故事会带给观众欢笑，在轻松之余，观众依然可以感受到影片所传递给观众的一些信息，例如勇气，或者是美好的回忆是多么的珍贵。"正如影片本身一样，其所透露出来的欢乐与温馨，也是彼特·道格特所冀望的，而影片挑选了老人、儿童和狗，这三种无论放在任何文化背景下都象征着平和与纯洁的元素，并为他们设计了一场与城市化、高科技无关的童话式旅程，在情感世界上更趋于向自然的回归，就像《综艺》杂志所言，"带着明显皮克斯幽默和内心的《飞屋环游记》是皮克斯最富感情和让人感动的作品。它是充满了美妙的想象力、无比美丽的一部电影。"

掀起美国实验电影高潮的列恩·利尔希望动画家成为"自由的激进分子"，他一度说："如果一部电影不能塑造实验电影家的灵魂，那么它就不是一部优秀的作品。所有伟大的作品必定在风格上具有原创性。"创意所谓的神秘，其实正是人性的深不可测；创意的难以把握，正在于对人性的难以把握；那么创意的成败就取决于能否洞察、利用并把握人性，尤其是各种心灵资源，所以，在他的眼中，动画似乎是电影媒介的完美体现，因而创意在动画中是至关重要的。新西兰艺术家埃里卡·阿塞尔认为，"动画如果一成不变，将会极其单调烦闷。"世界在变，动画的创新也在不停地飞跃，我们早就应该改变一些陈旧的观点，不但在形式上有所改变，在表

现手法、故事情节或素材的结合上都要有令人耳目一新的感觉,而且,在发行环节上也应当有新的举措。

《汽车总动员》的导演约翰·雷斯特本身与汽车有着几十年的渊源。作为雪佛兰汽车经销商的儿子,在汽车模型中消磨掉童年时光的雷斯特对于汽车的情感,成就了后来《汽车总动员》的人性化与生活化。当少年雷斯特在汽车厂开始他人生的第一份工作时,我们似乎听到了若干年后作为动画导演的雷斯特的感慨,这些真实的肺腑之言让我们不难理解为什么优秀的动画来源于对生活的体验、对人生细节的描摹和对心灵涟漪的记录。"我经脉中的血液,属于我的动画事业;而我的动脉里,流淌的则是汽油——当它们最终在我的心脏汇聚时,所能产生的激情,代表着我生命的极限。"雷斯特在 1998 年决定制作一部与汽车有关的动画电影,这来源于他少年时对汽车的体验,而直接缘起则是他当时观看的一部有关洲际高速公路的纪录片,纪录片讲述的是公路的兴建对旁边的小镇产生的影响。当雷斯特因为纪录片而对原来的生活体验产生触动时,《汽车总动员》的故事情节已经在他脑海里形成了雏形,在他不停地幻想着那些公路旁的小镇会因为公路而产生怎样的变化,将诞生何种故事的时候,那些少年时代的生活一一浮现,那些青涩岁月里蕴含的特殊感情,正是电影最打动人心的亲情和友情。《汽车总动员》的主角迈克奎恩有着与雷斯特相似的性格——在事业的道路上一路狂奔,却对许多情感视而不见,忽视了许多驿路景观,早就忘却了有时候应该放慢脚步去认识美好的生活……当雷斯特再回味自己少年时光的时候,他将所有的惋惜、遗憾、梦幻和理想都赋予了影片中的角色,它们,承载着动画人真实却无法重新绘制的情感经历。

苏西·坦普尔顿,一位女性动画导演,她的许多优秀作品(1999 年的《斯坦利》,囊括了十五项国际电影奖;2001 年的《狗》,则获得了十六个奖项)也许并不为多数人所熟知,她的作品也许很难找到商业的契合点,但是她的一段话让人感动:"对我来说,提炼出一个想法和观念的本质特征并集中刻画这个特征非常重要,对短片来讲,宁愿在影片中出现一些不能让人留下深刻印象的瞬间片断,也不能大而全地像流水账一样把所有的东西都在影片中反映,短片的这种形式是让观众感觉希望延长着几分钟,而不是希望把片中众多的东西删减。"动画的创作就像做诗,诗讲究的是韵律,动画短片需要的是节奏;诗是生活的凝练,动画是生活的提炼、抽象和夸张;动画的生命就像生活一样,时刻需要"给咖啡加点盐"般的调剂,才能延续生命。

如果说,诗的美是充满意象和隐喻的美,那么动画里也会有这样的美的慢箭。"——最高贵的美是这样一种美,它并非一下子把人吸引住,不作暴烈的醉人的进

攻(这种美容易引起反感),相反,它是那种渐渐渗透的美,人几乎不知不觉把它带走,一度在梦中与它重逢,可是在它悄悄久留我们心中之后,它就完全占有了我们,使我们的眼睛饱含泪水,使我们的心灵充满憧憬。"尼采这样说。所以,一部动画影片决不是简单的图像的组接,它有所有电影语言都具有的叙事原则,又拥有电影语言所没有的丰富而超强的表现力,而且,多了诗的精美和流动性。因此,当源自于生活的真实体验和点滴感受,一旦被赋予了诗意的美妙,被赋予了影像语言的张力,被赋予了动画艺术对于生命情怀无限放大和人生梦想无限链接的能力,便释放出无穷的力量。

(四)电影字幕里的动画语言

用动画的形式表现电影字幕的历史已经很久了,动画所诠释的,绝不仅仅是影像,当这些文字以及由文本带来的符号以动画语言进行诠释的时候,人们还是会惊叹于创作的魅力,动画的形式似乎存在于影像世界的任何一个角落。在非主流艺术家的眼里,动画成为表达他们内心的最好工具,那些或者粗犷或者细腻,或者漫无目的或者心思缜密的线条,那些或者抽象写意或者逼真写实的动画形象,除了将他们对艺术和生活的理解转化为这样一种令人感动的形态之外,还将这个大千世界最美的一面进行了图释化的过程。那些沙漏中不起眼的细沙,那些商店玻璃柜中琳琅的糖果,那些垃圾堆中沉默的铁丝和木块以及那些五颜六色、可塑性强的橡皮泥,都成为了动画创作的素材。

在电影字幕的呈现方式中,文字不仅传达抽象概念,其本身也是一种视觉对象。文字的字体、字号、颜色、显现方式等都会带来不同的审美感受。字幕已不再仅仅用于解释影片的内容,它成为了电影的一个元素,它不仅可以诠释影片的画面,还可以调节影片的节奏,甚至起到结构影片的作用。字幕可以激发观众的好奇心而调动气氛、可以转场、可以成为两个无法衔接的镜头之间的过渡……它已不仅仅是解说词的替代品。各种生动的文字符号是感情运动的书画轨迹,它们不是抽象的,而是内心状态的直接再现。因此,可以说电影字幕是电影艺术表现力的重要元素。[①] 对于电影字幕的视觉探索最早起源于一部叫做《金臂人》(1955)的电影,形象化和符号化的造型为电影字幕带来了崭新的视觉风格。这里我们通过分析电影《追爱总动员》的字幕设计来确立一个新的认识:字幕主要是作为一种文字的外在形式,一种视觉表现元素在影片中发挥作用的。而使得影片具有核心吸引力的,是影片所传达的文化。

---

① 朱晓菊、彭建祥:《电影字幕是电影艺术表现力的重要元素》,《电影评介》2007 年第 15 期,第 8 页。

在都市爱情文化风靡的今天，电影选择了这一文化因素作为卖点。《追爱总动员》[①]是一个关于一见钟情的故事。影片讲述了一对都市男女偶然遭遇后发生的通俗爱情，一见钟情很浪漫，却也足够麻烦，尤其是发生在一个羞涩男孩与一个纯情女孩之间的时候，于是“月老”出手相助，“红娘”也层出不穷。年轻的广告创意员信哲在城铁上偶然遇到女孩静怡，一见钟情，分手后久久不能忘怀。男孩一群越帮越忙的朋友，及一群疯狂的女孩携同男女主角上演了一出啼笑皆非的追爱行动。

考虑到电影的整体风格和轻喜剧效果，《追爱总动员》的片头字幕采用了二维动画的表现形式以展现轻松幽默的风格，同时又有所突破，因此敲定用 flash 制作形象化字幕的手法，最终片名的呈现方式是一段 15 秒钟的动画，不但具有独立的情结而且也与电影相得益彰。片头字幕中一共出现了三个人物，分别是时玮扮演的女孩静怡，侯凯扮演的信哲，他们是《追爱总动员》的男女主角，另外一位就是本片的导演高亚麟，同时他也是片中男主角健豪的扮演者。三人的卡通造型尽量接近真实人物的特点，并加以夸张和润色以适合 flash 的表现形式。

动画伊始，是女主人公的动画角色活泼出场，紧接着追爱男孩信哲骑摩托车追出来。女孩的形象尽量与“爱”字靠拢，为此为女孩增加了道具——草帽和上面的花束以及背包；男孩则利用摩托车和人物的姿势构成“追”字。而“总动员”三个字则是由摩托车喷出的尾气烟雾经过变形幻化而成，人物的造型旨在为形象与字幕的转化提供便利。当男孩追上女孩，随即分别变成能指的符号：“追爱”，“总动员”也定格在银幕上。形象化的文字表现方式是影片的创新之处，一方面，在艺术形式上给人耳目一新的视觉感受；另一方面，用卡通造型演绎电影字幕，符合影片的主题和基调。粉红色的主色调营造出爱情的浪漫，夸张的动作和丰富的想象力呈现出喜剧的格调；同时，字幕还为片中人物的性格也作了一个小小的铺垫，简单但富有戏谑性的动作揭示了男女主角性格的一方面。随即，导演乘坐城铁驶入画面。在这里，每一个元素都是别具意义的。像城铁，就是电影中一个特定的场所，在城铁，男孩对女孩一见钟情，而导演乘坐城铁划过画面，用手电筒晃动地寻找，光束的最终落点与电影的第一个镜头相衔接。

因此字幕插入影像的原则是：文字本身没有意义，它需要与影像发生碰撞，实现融合，并使影片产生超越文字与影像的新的审美内涵。文字的造型也力求与影片整体风格相统一，并且可以借助汉字的独特性表达一种别样的审美，传达一种别样的欢乐，在字幕设计的多元化创作中体验视像带来的盛宴。而作为以动画艺

① 《追爱总动员》：现代都市爱情喜剧，导演：高亚麟，上映日期：2007 年 3 月 30 日，发行：中影集团第二发行公司。

术形式呈现电影字幕的方式,《追爱总动员》并不是开创者,但是,在电影内容、形式和风格与动画表现特点和节奏的把握上,《追爱总动员》无疑是具有创意的。

二、交织的美:站在艺术的风景前

在许多动画作品中,我们常常可以看到,真实与虚拟相互交错,而交错的背后,无一例外地蕴藏了对于梦想的渴望。

(一)写意灵动的《似水年华》

《似水年华》是"新人文剧"的代表作品之一。"新人文剧"画面唯美精致,道德和审美指向都是中国古典式的;以中国儒家文化为根基,在现实与语言间形成独特性和复原性。它以特立独行的个性、古典唯美的风格赢得了观众的认同。《似水年华》这个近乎柏拉图式爱恋的童话,在优雅的画面、格致的意境、拙朴的水乡和淳朴的爱中,添加莎士比亚式的文学语言,构建出新人文剧整体的古典和谐。

《似水年华》或多或少有一种梦幻的影子,主人公总是在水乡经历着情感的失落,却又在岁月里经历着成长,宿命、错过和瞬间的爱构筑了一部风格淡淡的作品,中间插入的动画因而也有一种恬淡和别致的格调。这段不长的动画是一段心灵的对话和一段超现实主义的梦境;动画以彩色铅笔的表现方式为载体,手绘的形式感强烈;色调明丽,以雨后天空的澄蓝和秋天里和煦阳光与树叶的橙为基调;人物角色设定基本具象,呈现了主人公的面貌;与电视剧的整体风格相吻合,其艺术价值与商业价值契合,加上人文剧的生产模式,诸如此类的形式或多或少地挑战着传统电视的模式。生活在符号化的钢筋水泥矩阵中的都市人,在微妙的情感中获得了一种存在和满足,这类人本身就过着一种"快餐式"的生活,快餐文化和审美疲劳充斥了内心,令他们疲惫不堪,动画本身采用手绘形式所带来的亲和力和所诠释的现实之外的彼岸,通过生产和消费把自己托上了一个云中城堡。受众面对这永远不会生锈的蓝和永远似阳光般写意的橙时,获得了心灵的片刻释然。所以《似水年华》的美妙与这段动画的加入是分不开的。在电视机前的这段时间里,人们进行了一次精神的乔迁,这段动画的加入,也多少带给我们一些惊喜,独特优雅而又不乏观众认可的动画是这一代动画人所企望的。

《似水年华》的文本解读除了从动画入手,还应该关照到"新人文剧"。这是文化精神的倾向之一。人文剧的情感诠释与普通影视剧作品有所不同,影视作品诠释人们的世界观,人生的感悟,人的思想情感,人的悲欢离合。所以,"人"始终是影视文化中最核心的部分,人文主义在这种文化中就凸显出不可替代的作用。发

端于"作家电视剧"的"新人文剧"（其代表作品有《大明宫词》、《人间四月天》、《橘子红了》）以其强烈的文学底蕴和人文气息而受到观众的关注和评论界的议论，它与一般电视剧的区别在于：作品情节的推动依赖于人物内心的情感变化。它们通常在讲述一个含蓄的故事，台词也比较晦涩，犹如印象画派为了使画面凝重而在油彩中融入了蛋黄，拥有一种特殊的质感。这里列举"新人文剧"是因为，某些方面，新人文剧的特质与动画领域中的"艺术动画"有些类似。

新人文剧的走红让人们思考当下文化语境中人们的情感走向，部分艺术动画也是在探索"情感"的诠释手法的。相互类比，当同样也符号化了的"后现代主义"和"行为艺术"泛滥之时，处于现代生活状态的人，逐渐成为一个与世界关系疏远的个别主体，这是一个走出家园的流浪者，一个离群索居的另类，一个特立独行的游侠；世界的远去使他感到深深的孤独但也享受着自由。《似水年华》中的动画里，有一座"永远也不可能封顶的塔"，这座塔则成了行为模式的"乌托邦"，成为故事中的主人公不断等待的理由，精神寄托的支架。在这个淡然的世界里，人们有着优雅的对话并生活在别致中。正如罗素所说，"既有知识分子的独立精神、人间情怀和批判立场，又使媒介传播经过了通俗化的文化表达"。普通人的情感经历里都会有这样的感受，动画用虚幻营造了心灵的真实，把握时代文化的特点，将文化与商业融合，正是这种或隐或现的弦上之音，迎合了观众的情感取向。

（二）清澈见底的《恋爱素描》

《恋爱素描》（又名《青涩恋爱》、《娃妮和俊河》）是韩国 2001 年的电影作品，影片的开头和结尾都插入了两段动画，从而将虚拟和现实进行了完美结合，反映出爱的美好。当屏幕缓缓亮起来的时候，画面出现一段水彩风格的动画，带有美树本晴彦彩绘风格的动画，亲切可人。水彩的绘制，略带写实的人物造型，看上去真实温馨。画面于是又开始了漫画的叙述。结尾，同样是一段动画，淡淡的水彩，橙色的温暖，绿色的春意，特立独行的诠释方式，继续片子开始时的那段故事。小男孩的帽子被顽皮的同伴抛上树，欲取下而无法成功。这时他喜欢的小女孩出现了，"我来帮你"，一句话打动了男孩的心。之后，小男孩羞涩地送一份礼物给女孩，小心翼翼地。然后，他们这样长大了。俊河，娃妮，两个彼此爱恋的年轻人，那一刻互相微笑的画面，是容易让人感动的。开始和结局的两段动画，已经是两段高潮。

《恋爱素描》中，娃妮和俊河在一起的日子，没有戏剧性的冲突，没有激情澎湃的爱情。她画她的动画，他写他的剧本。她从不主动去看他未完成的作品，并不是她不在意。她会为他买整整一条烟而舍弃甜甜的草莓，她会勾画他可爱的卡通

形象并贴满整个案头。他会在他们相识周年的日子为她煮一锅她最爱的浓浓的海鲜汤,他会将她冰凉的双手放在胸口为她取暖。

他们共同生活在娃妮的老房子里,那间不上锁但永远紧闭的同父异母的弟弟的房间,是他们之间默默的约定。老房子里的记忆与现在时的爱情微妙地共处,和谐地同居,而这份微妙与和谐的貌合神离却随着弟弟归国日期渐近而愈加清晰。当年,骑单车的少年,留短发的少女,安静的小路,微醺的风,一份交错时空的回忆不经意解释了娃妮"心不在焉"的原因。娃妮画簿中的俊朗少年,为少女画眉,面对着面,这情景轻叩着俊河的心。

影片始终弥漫着淡淡的色彩,勾勒出一点淡淡的哀愁,然而看似淡淡的感情却已渗透在生活之中,令你无法剥离无比幸福的滋味。一切都是那样清新、舒适,虽有波澜,却隐藏在平静的表象下,好像娃妮青涩的初恋,以及俊河温暖而醇厚的情感。

(三)隐晦意象的《迷墙》

《迷墙》,艾伦·帕克上世纪80年代导演的电影,引领了MTV新的叙述方式。

由二十六首歌曲组成的《迷墙》构成了这部非凡的、史诗一般的影片,幻影之中,我们感受着二战后一度迷失自己的欧罗巴人的情感经历。歌词带着迷失,带着伤痕累累,用符号化的视听语言,引领观众进入哲学的迷宫。

与《似水年华》的写意迥然不同,《迷墙》更像是精神的微观世界。整部影片充满了意象、隐喻和梦幻迷离。如果说《似水年华》中的梦境是一种迷失的美和一种醉人的美,那么,同样也出现了"梦境"的《迷墙》则是西格蒙德·弗洛伊德关于原始生命的探索。

"抽象"是《迷墙》中的动画审美体验的主要特点。每一个角色都附有表意功能,决不局限于其能指和所指本身,可以说,这段动画是"符号的天堂"。当两株植物变得面目狰狞,相互吞噬时,植物本身就传递着一组信息。十字架、鹰、凶恶的猫和不断扩张的墙体,超越了动画本身,覆盖了一座无国籍的城市。从"精神分析学"出发的幻觉之旅,全然没有童话的甜美,却充满了神话的惊叹和心灵的震撼。

灰暗的色调,迷幻的音乐,夸张的造型,扭曲变形的动作,《迷墙》走向市场的同时,我们也接受了这组抽象的符号。拟人化的郁金香也成为经典,当人置身于墙体之中时,是如此的渺小,其造型不由让人联想到蒙克的《呐喊》中那个惊恐的表情,动画造型和名画寓意如出一辙,也令人回味。回忆、联想、意识流似的心理时空贯穿了电影和动画,一个符号表述一组意象,具象与意象通过动画形象的改变而转变,是《迷墙》中动画的可圈点之处。

《迷墙》颇费心思的表现手法与《似水年华》中清丽而单纯的情感诠释不同，太多西方存在主义的哲学思潮和精神分析学加重了它的厚重感与文化的分量。

（四）光线质感的《老人与海》

美国小说家海明威创作的《老人与海》，在1953获得普利策奖后，又在1954年获得诺贝尔文学奖的殊荣。他以文学的形式塑造的硬汉形象在动画艺术家佩特洛夫的手中得到了更加形象、具体、更具视觉震撼与美感的展现。动画电影《老人与海》以此为原型，进行了动画视听语言的重塑，作者亚历山大·佩特洛夫克服了环境与技术带来的种种困难，用自己的努力和实践探索，将《老人与海》的动画短片塑造成为一部具有超强震撼力、情节曲折的经典之作，最后夺得奥斯卡最佳动画短片奖。可以说，充满了光线视觉语言的《老人与海》是一次油画艺术的动态张扬。

《老人与海》的情节并不复杂，但充满视觉效果的博弈过程凝聚着张力，大自然的瑰丽，海洋的深邃，老人的坚忍，无不给人留下深刻的印象。而充满光线质感的油画效果，却让这部动画作品成为动画史上的一个个案。在视觉艺术中，"对于光的运用，艺术家往往更注重情感的表达，在很多情况下对于光的准确性并不怎么可求，光影造型也不一定要完全符合光线的照射规律，而是去努力营造与之相适应的氛围来表达艺术家的内心情感。"[①]因此，在动画影像《老人与海》中，那种细腻的质感所表现出的审美想象，宛若一场光色革命，给予人们动画艺术欣赏的丰厚营养。

《老人与海》的开创性，在于将光与影、色彩与质感的视觉语言发挥到动画语言的极致。在动画影像中，物体的轮廓和形体隐现于光色的不断震荡中，伴随着故事情节灵动的色彩，仿佛要在色彩的激流中融化了一样。辽阔的海面上，大自然万千变化，彰显出光的流逝效果，那些零零散散的海鸥，随风而逝的云朵，更像是弥漫和游离的色斑。在《老人与海》的动画影像中，可以倾听到画家透纳作品中的光线流动的声音，在《燃烧的议会大厦》中，斑驳的笔触绘制出空气、光线、色调和建筑的景观，仿佛画笔是在光与色彩的交织中演绎出一支交响乐；更像是印象派先驱马奈抛弃柔和的传统明暗法而改用强烈的大色面对比，以富有艺术个性的形象创造代替幻觉式逼真的形象描绘时，淋漓的泼墨；也犹如在《星空》中，"凡·高笔下没有对自然物体外形简单勾画，而是与色彩和其他形式参与服从整体韵律的运动。柏树的树干和树叶已丧失了自然的外貌，线条在色彩的带动下与

① 周培德：《光：视觉语言》，上海书店出版社2009年版，第11页。

地上的草和天上的卷云构成统一而有动势的符号，以象征内心之火的燃烧。”[①]在《老人与海》中，一方面，我们看得到色彩鲜艳清新、汹涌强烈而又和谐悦目的视觉流动，另一方面，我们沉浸在故事情节激烈的博弈中，犹如身临其境感受大自然的张狂。《老人与海》带来的艺术的现场感，是其他动画作品无法替代的，就如同风景画家布丹坚信的：“当场画下来的东西会有一种在画室里所无法具有的活力笔触上的生动性”。[②]

第二节 虚拟时空：现实与梦境的博弈

互联网的诞生和飞速发展，构架起人们连通世界的桥梁。互联网十年，被人们描摹为生如夏花——一路春光，一路荆棘。而事实也的确如此——虚拟的互联网是那样深入地影响着我们现实的生活。形形色色、绚丽多彩的网络世界，带领人们跨越了一个又一个高峰，为人类勾勒出一幅幅虚幻的画卷。

互联网的诞生为动画带来了一个虚拟交互的时空。在这个时空范畴内，现实与梦境进行了一定程度上的交织。许多古典传说和神话经过游戏的演绎之后，活跃在网络空间里，让这些角色多少带着传奇色彩和英雄气概，也让沉寂已久的文化分子逐渐活跃在赛博时空。除了快餐文化的快速消费，草根文化的大众娱乐之外，中国元素的文化安全问题同样值得我们关注。

一、网络游戏：文化的繁荣、误读与坚守

网络游戏是一个奇妙的世界，这个世界永远充满着博弈，虚拟角色被赋予了灵魂，担负起拯救的责任，游戏人物被赋予了能量，释放出现实世界难以企及的威力，游戏场景被赋予了幻想，在人间之外的仙境中进行着正义与邪恶的较量。

作为中国互联网的一个重要分支，网络游戏这一新经济概念在过去几年表现得尤为强劲，2008年，完美时空、金山、巨人、网龙纷纷借网络游戏概念上市，在国内网游市场上演了一出精彩的舞台剧。而从更大的背景看，中国网游正经历从大到强的转变过程，同时上市引发的资本流入将进一步加剧国内网游市场上资源的争夺，从而使网游的发展格局面临重新洗牌。在中国网络游戏产业高速发展的虚

---

① 吕澎：《现代绘画：新的形象语言》，山东文艺出版社1987年版，第30页。

② 张坚：《马奈、莫奈、雷诺阿》，暨南大学出版社2002年版，第77页。

拟星空中,最为耀眼的,就是那些饱含中国元素和民族文化内核的网络游戏。

(一)古典文化带来市场繁荣

网络游戏所营造出的虚拟空间,给人们带来体验经济时代的快乐,让人们能够在虚拟世界中实现梦想、感受竞技,是一个极具社会文化张力的产业形态。网络游戏产业以高成长性和良好的赢利能力为特征,已经成为全球互联网产业的热点。游戏文化是网游产业的核心,其所折射的文化影响力伴随网络传播渗透到游戏消费者中。

中国是古典文化大国,《水浒传》、《西游记》、《三国演义》等历史故事,为全球网络游戏创作提供了丰富的原料。但国内的网络游戏制作公司尚未来得及挖掘这一文化"富矿",许多国家已经开始将其转化成为美轮美奂的游戏作品,在世界范围内赢得玩家。《QQ 三国》等三国背景网游、网易的《梦幻西游》等西游记题材网游、金山的水浒题材网游《水浒 Q 传》、《天骄》等战国背景网络游戏,已经在利用民族文化元素的同时,赢得了市场,而浓郁的中国传统文化背景也成为网络游戏消费者选择一款游戏的原因。

中国是一个具有悠久历史文化的大国,五千年的文化底蕴为我们提供了丰富的想象空间,每个历史时期都有许多的传奇人物与故事,再加上古今无数的文学巨匠留下的传世之作,都能够为民族网络游戏提供文化源泉。具有中国古代传统文化特色和意境的网络游戏,更能够激发玩家内心深处的民族文化心理。

在网游行业的成长逐渐步入理性的过程中,各方面对"中国元素"的态度已经从最初的感叹和艳羡、焦虑和呼吁——面对日本、韩国开发三国题材网游并赢得大量玩家——逐渐变得理性并充满反思。"将历史文化世界彻底打造成一个真实但并不沉重、娱乐但兼顾趣味的游戏社区"成为许多网游制造者的目标 ,而让消费者在玩游戏的同时,能够轻松了解中国传统文化的巨大魅力已经成为了游戏开发者的必然选择。正像有些玩家指出的那样,"用传统文化武装国产网游,将民族网游推向一个更高巅峰,这不但是行业之福,也是每个玩家的幸事。"支持中国元素,不仅仅是自上而下的号召,更是发自民间深处的心灵之声。

(二)被误读的中国元素

在国外许多网络游戏中,都存在着诋毁中国形象或反华的行为,这些角色和情节的设置通过游戏作为文化载体,传输到消费者的视野中,对国家文化形象造成了不良的影响,使网络游戏的文化安全受到损害。

例如,美国游戏《红色警戒》大肆贬低、丑化共产主义国家形象的做法令游戏

披上了一层偏见的外衣。另一款美国游戏《人民将军》在当时的设计中设想了未来中国人民解放军大举“入侵”台湾,美国等西方国家联合出兵干涉引发世界大战的情景。战争中一方是以美国为首的西方国家联盟,而另一方是中国、朝鲜、柬埔寨等国联军,双方在世界各热点地区大举会战,游戏中大量明显采用了中国国旗标志和中国人民解放军图片,并将中国塑造为对立方主力军。在《命令与征服 3——将军》中虚构了恐怖分子袭击北京,将天安门炸成焦土;而在《提督决断 II》中可以明显看到日军攻陷中国各大城市的情节,胜利的日军在飘扬的太阳旗下举枪欢呼;另外一款《大战略大东亚兴亡史》的游戏,竟然把二战时期日本侵略他国的战事作为游戏过程,并且允许玩家扮演日军参与侵略他国。策动新疆、西藏“独立”,恢复“满洲国”……游戏《虎胆雄心》里渗透着诸多反华的情景,这款游戏内容严重歪曲历史事实,并含有危害中国主权及领土完整的内容。

这些游戏情节和角色历历在目,不仅刺痛了玩家的心,其广泛传播也损害了他国的文化形象。在网络游戏不断走向多元化的今天,我们深知,文化的多样性是人类文明发展的主要内在机制,不断扩大、交融的文化区域使人们的创造力更趋丰富,为个人的表现提供了更多的自由空间。而网络游戏中弥漫的损害他国形象的问题,却让我们不得不呼吁一个和谐文化环境的建设。

在历史文化、道德标准、价值体系、外交理念、国家安全概念仍具有巨大异质性的世界中,在世界经济一体化、科学技术网络化、国家间交往复合化且高度发展的文化产业迅速崛起之时,我们应该认识到,博大精深的中华文化是网络文化的重要源泉,也是网络游戏产业发展的源泉。综观目前中国市场上的游戏产品,每款成功游戏的背后都蕴涵着源于本土的精神力量,而一个国家的“文化元素”是其出品游戏的基础。

(三)流失的文化富矿

在网络游戏界,媒体曾经对外来网游高呼“狼来了”,这源于这样一个事件:在日本,数家游戏公司正在大规模注册相关游戏的国内商标版权。其中包括了日本光荣公司正在注册的《三国无双》、《三国志》、《三国志战记》等国内版权,而个别日本游戏厂商甚至抢注名著《西游记》在游戏产品方面的版权。中国四大名著是近年动漫游戏业最热衷开发的题材。网易公司在 2005 年仅凭《梦幻西游 Online》和《大话西游 Online II》两款游戏就使自己的在线游戏服务收入达 13.8 亿元人民币。但是,在这一股网络游戏开发热中,我国不少企业却忽略了对四大名著商标申请注册,反而被日本公司捷足先登。中国四大名著之一的《西游记》,是中国的优秀文化遗产。国内由《西游记》衍生的网络游戏包括网易的《大话西游》、《大话西游

2》、《梦幻西游》，九游的《快乐西游》等多款主流游戏，尽管是和《西游记》有关，但是并没有“西游记”的真正使用权，只是在游戏名称上与“西游记”打了一个擦边球，而能够完整使用《西游记》这个游戏名称的却只能是一个外国游戏厂家。其实早在几年前，中国另一部古典名著《水浒传》也被日本游戏公司抢先注册了。从2002年12月19日抢注《三国志战记》开始，日本游戏公司又于2004年3月2日相继抢注了《三国志——驰骋沙场》、《三国志——网络》、《三国志——无双》等8个系列商标。在这些流失的中国元素中，我们常常会思索，是什么让我们忽略了自己的文化开发？当韩国已经将端午节申报为世界文化遗产，并还想将“中医”改成“韩医”来申报世界遗产时，我们对此感到惋惜，而除此之外我们却遭遇着更多这样的尴尬。比如说少林寺这个品牌，它在国外已经被很多地方注册，中国商标专利事务所对全球五大洲11个国家和地区做的一份专项调查显示：许多国家和地区都在抢注“少林”或“少林寺”字样的商标，共发现117项，其中以日本和澳大利亚两国最多。目前，仅在美国西海岸就有3所少林寺；在欧洲，奥地利首都维也纳和匈牙利首都布达佩斯也都有“少林寺”。据说在2002年4月份的时候，少林寺武僧团赴日本参加中日韩三国建交庆典演出，日方负责人向我们的代表递上一份意外的礼物：一份日本国内注册少林、少林寺、少林拳等272项相关文字和图形商标的报告，以及在全球发展28个加盟会员国的查询结果报告。这名负责人善意地提醒：你们再不行动，这个世界都快搞不明白正宗少林寺、少林拳是中国的还是日本的了。这的确不得不引起我们的深思。由于被随意抢注和滥用，一些国家的民众以及商标管理机构对“少林功夫”一词的理解开始产生歧义，越来越多的人把“少林功夫”只看成是“少林武术”。这让我们的文化在内涵上首先被“肤浅化”了，其实“少林”更多的是一种精神，一种文化的传承，少林寺武僧演练的武术只是其外在表现形式的一种，更多的内涵则是充分体现禅宗智慧的传统佛教文化体系。

（四）坚守中国元素的文化底线

高速发展的文化产业，正在推动全球范围内的创新革命。文化产业成为新一轮经济发展中的重要力量，并以其高增长性成为国家发展的重要力量。网络游戏产业作为文化产业的重要组成部分，既是一个重要的技术研发平台，同时也具有大众媒体功能。产业属性和意识形态属性是不可或缺的两种形态。

网络游戏产业发展迅速，除了作为文化产业凸显其巨大的产业价值之外，其文化渗透力和影响力表现得也越来越突出。在许多国外网游中，危害我们国家安全和社会稳定的信息仍在传播。西方敌对势力“西化”、“分化”的思想正不断利用网络加紧渗透，在网络游戏中也不例外，上述利用网络游戏传播反华思想，通过网

络游戏传播有害信息,以此来煽动颠覆国家政权、推翻社会主义制度或者煽动分裂国家、破坏国家统一的行为就是一个鲜活的事例。

因此,针对网络游戏中对历史事实进行歪曲,对国家文化形象予以诋毁的行为,应当予以制裁,同时,在网络游戏产业的发展过程中,更应当以管制理念创新为先导,推动网络文化建设和管理迈上新台阶。网络游戏产业的迅猛发展,网络游戏消费对象的低龄化、复杂化,网络文化的多样化以及社会问题的网络化、舆论斗争的国际化,都给传统的管制方法带来强烈冲击,如何进行屏蔽、监管和自主创新,成为民族网络游戏发展中不容回避的问题。

文化乃国脉所系。它是一个民族不同于其他民族的特质,是维系一个国家精神的纽带。将中华文化复兴视为一项巨大的系统工程,振兴民族网络游戏产业,是文化产业工作者的责任和使命。意识形态的正确导向、民族文化精华的保护传承、全民文化素质的提升、国家的文化安全、全球化背景下的民族文化独立性、多样化生存发展等对网络游戏产业的健康发展起到了导向的作用。在对不良文化现象和载体进行屏蔽的同时,更应该对本土文化内容进行监管,对中国传统文化进行挖掘,研发具有自主知识产权、具有民族精神和文化创新的网络游戏。

在网络游戏的内容生产上,"中国制造"有着独特的优势。五千年的中国传统文化为中国文化产业的发展提供了极为丰富的资源,坚持和弘扬民族文化的传统,又要不断使历史的传统富于新的时代气息,满足现代人的审美情趣,成为支撑网络游戏产业发展的关键。在表现形式上,创新是网络游戏产业的生命线,也是文化发展的核心竞争力,唯有此,才能以中华文化为魂,以产业创新为本,创作出今天的消费者喜闻乐见的文化产品形式,确立中国自己的品牌战略。

网络游戏与传统行业不同,作为新兴的互动数字娱乐内容产业,技术创新是发展的关键。中国游戏企业只有通过不断提升技术实力,解决关键技术难题,才能开发出符合时代需求、代表先进生产力的网络游戏精品。在内容方面,网络游戏也要不断创新,要适应各类消费者不同层面的需求,同时更要有"走出去"的气魄,让中华文化、中国气派和中国精神以网络游戏作为载体,影响世界;在运营方面,也要创新运营模式,拓展运营渠道,让更多的人享受到虚拟世界的文化盛宴。

二、网络动画:赛博空间的流动风景

网络传播使艺术走下神坛,各种制作软件的出现使动画、音乐创作都变得简单起来,大众开始尝试自己制作艺术作品,这时,网络艺术开始向两个方向发展:"一是栖身于网络媒体的传统媒体艺术形式,如:网络文学、网络戏剧戏曲艺术、网

络音乐、网络美术、网络电影、网络广播艺术、网络电视艺术等有了进一步的发展;二是具有网络媒体特性的新型艺术品种,如:网络游戏、网络剧等表现出旺盛的生命力和强劲的发展势头。”[①]以 flash 为代表的网络动画综合了传统艺术的审美特点、电影艺术的镜头语言以及网络媒体自身的传播特点,形成了独特的审美特性。然而,网络传播不可避免的是网络中人性的消失。文化制品的复数传播,使传统文化精英的神话被打破,在这种新的文化传播空间里,文化的各种关系也随之变动,从而构成了一种动态不平衡性。

(一)平民动画的华丽盛宴

经济的高速增长和全球化给百姓的生活带来了切切实实的好处,人们告别了贫困,在物质生活和精神生活上也有了更多的选择。但是文化消费的巨大需求和文化转型的变迁,也使既有的社会规范遭到普遍否定或严重破坏,同时新的社会规范还未能完全建立或尚未得到社会的普遍认可,从而造成了许多人的迷茫,并给人们带来心理困扰和精神痛苦,一种“持续的忧虑”困扰着他们。这种忧虑需要解决、需要宣泄、需要倾诉,这正是当前受众普遍的“平民化”诉求。“平民化”给现实题材的电影和电视剧提供了很好的视角,而作为动画,同样承载着满足人们的文化需求的任务,网络动画恰恰可以满足这种诉求。通过创作的表达,人们从短小但是社会寓意深刻的网络动画中找到了情感的共鸣,交到了志同道合的朋友,也体味着创作给生活带来的别样风景。

同时,在网络媒体以席卷之势蚕食观众、分流广告的必然趋势下,流媒体时代的电视革命性应变已经箭在弦上。流媒体[②]是人类传播科技的又一次革新,也是人类传播力量的又一次突破,在网络媒体发展中具有重要的意义和价值。它不仅为网络媒体带来了全新的媒介景观,也使曾经风光无限的电视媒体开始面临最直接、最正面的挑战。网络媒体兴起所导致的注意力资源的分流,使传统媒体的广告收入必然经历又一次的流失。尤其是颇受广告主看重的一批高素质、高购买力的目标受众越来越多地“触网”,使电视媒体的收视结构发生着变化,相应地,其广告市场也面临着新的变化。作为网络动画代名词的 flash 也开始了与电视的亲密接触。然而,flash 不仅仅是动画,在向电视、电影等媒体挺进的过程中,它带来的

---

① 许行明等:《网络艺术》,北京广播学院出版社 2001 年版,第 73 页。

② 流媒体(Stream in Media)指的是在网络中使用流式传输技术的连续时基媒体,即在因特网上以数据流的方式实时发布音、视频多媒体内容的媒体,音频、视频、动画或者其他形式的多媒体文件都属于流媒体之列。所谓流媒体技术(或称为流式媒体技术),就是把连续的影像和声音信息经过压缩处理后放到网络服务器上,让浏览者一边下载一边观看、收听,而不需要等到整个多媒体文件下载完成就可以即时观看的技术。

是一个更宽广的世界。

虽然目前许多 flash 节目借助电视这一相对传统的媒体进行内容传播，但相对于电视媒体的节目特点，flash 更多地呈现出“小品化”的特点。“小品化”则意味着一种即兴的、零碎的、即时的文化产品生产、制造方式与形态。“小品化”是对以往文化产品所崇尚的完整、系统、严谨、体大思精的“体系化”的反动。也许是现代生活节奏过于紧张，也许人们已不习惯去读解、理解或建构“体系”，总之“小品化”是当下文化生产与制造的主体方式。闪客文化的异军突起体现了快节奏的时代要求和“小品化”的文化追求。这形同电影诞生早期，虽然还不是主流文化，也不能成为主流，但还是以自己的方式存在着。轻松幽默的风格，后现代性的结构形态，总能恰到好处地诠释网络动画为什么能做到亲民性、平民化。

在海德格尔所预言的“我们正在进入图形图像时代”进行得如火如荼，新媒体在一夜之间改变信息的传播途径，人们在角色互换、人文艺术传播的民主化和电视体验中兴奋不已，flash 已经不可避免地介入大众生活并开始压倒电视媒体之时，“旅游卫视”的 flash 栏目被命名为《闪客阵线》，和其他栏目相似，它同样是采用主持人串场的方式把 flash 音乐村、闪客踪迹、精彩在线、排行榜四个固定板块组合在一起，以遵从观众多年来养成的收视习惯。该栏目的节目内容主要是以目前闪客帝国网站（www. flashempire. com）的精品栏目——“中国闪客原创作品排行榜”中的优秀作品为主。三家卡通频道都推出了自己的 flash 电视节目，像北京电视台卡酷频道的品牌栏目《闪天下》，金鹰卡通的《动力卡漫线》等，而收集国内主要 flash 网站和知名闪客高手作品的《闪动巅峰》，也用自己的独特性打造出了荧屏绚丽的风景线。

（二）动画媒介的别样天空

早在 2004 年 9 月中央电视台三套进行全面改版时，《快乐驿站》便以一档全新日播动漫栏目的形态出现在观众面前，令许多人耳目一新，也丰富着人们的休闲时光。《快乐驿站》使用了各种漫画技巧，以个性化创意为灵魂、以电视技术和语言为载体、以洞察人生百态、制造新鲜快乐为目的，用收视率始终保持在央视综艺频道收视前沿位置的事实证明了电视漫画发展的空间之广阔。2004 年 9 月 10 日北京电视台卡酷频道正式开播，从此，我国有了第一个专业的动画播出频道，同时还创建了一档专业的全 flash 动画栏目《闪天下》。《闪天下》每周播出半小时，播出时间为每周六晚 19:45，专门播放网上流行的 flash 动画。作为动画频道的招牌栏目，《闪天下》面向社会各界的“闪客”征集作品，播出观众自己的作品，为观众增添了一份别样的快乐，也迅速受到了追捧。

《快乐驿站》和《闪天下》是电视漫画和电视 flash 的独创，体现了当下文化语境中网络媒介对传统媒介的渗透。被称为“流媒体”的网络为电视动画的发展提供了新的契机，它们就如同秋天的“流”云，为中国动画的天空抹上了一笔亮色。

从 1990 年代开始，电视文化日益彰显出大众性、快餐性的特性。娱乐和喧嚣过后快乐反而悄然缺失了。在寻找快乐的同时，人们身心疲惫。同时，大众对于“神话”的向往也亟须一个“舞台”的出现。就这样，网络动画以其独特的结构、恰如其分的节奏和张扬的叙事策略风靡全国，并开始寻找新的载体。同样不甘寂寞的电视媒体在“读图时代”里面对激烈的竞争和早已审美疲劳的观众，也在寻找自身的突破口。因此《快乐驿站》和《闪天下》的诞生可以说是顺其自然的。当网络动画因为其可选择性、综合性、双向交流性、瞬时传播性等优点给传统影视动画带来极大冲击的时候，作为网络动画代名词的 flash 正向着商业化的方向大举进军。《快乐驿站》和《闪天下》总体上都充分利用了 flash 的优势，将这种“冲击”化为自身发展的“能源”，电视与网络的“快乐嫁接”让动画的天空不再寂寞。这一方面是由于我国的宽带技术日益成熟，互联网功能趋于娱乐化的市场环境所决定的，另一方面，由于 flash 技术的普及，越来越多的人在不断尝试这种大众化的制作技术，flash 动画在新生代中风靡一时。还有一个原因就是“flash 精神”凸现，作为中端动画产品的 flash 被后现代精神所引领，“成为一种鲜活生命力的解构武器”，符合现代人的生活节奏和电视包装后的播出节奏。

当这些闪动的画面出现在荧屏上的时候，电视机前增添了许多的笑声，有人找到了久违的快乐，有人实现了自我的梦想，有人带着欣慰、带着期许，开始盼望下一个梦想……总之，天空中，寂寞少了。

《快乐驿站》的出现既是必然的也是合宜的。首先，《快乐驿站》亲民性的传播效果得到了受众的认同。当这些日常生活中熟悉的故事通过动画语言诠释的时候，这种表现形态制造了新的兴奋点，却不远离百姓的日常生活。其次，节目内容具备了传统戏剧中的间离效果。“快乐”的观赏者们的确获得了快乐。然而《快乐驿站》使观众感受到的不仅仅是快乐，还有智慧。这些智慧的背后，是创作人员的艰辛，所以，在快乐背后，还有思考。这份独具匠心的创新，或许正是栏目的生命力所在。因而观众并不会感到只是搞笑，其中，还有尚未体验到的生活现实，也许其中还会有无可奈何和预料之外的艰辛。第三，在主流文化语境已悄然嬗变的今天，《快乐驿站》的背后，是社会环境、电视观众和传媒市场在合力操股，将“快乐”抛至顶点。

而《闪天下》则是利用了网络的互动特性，不但调动了受众渴望“互动”的需求，使自身的出现成为电视动画发展中的亮点，而且提供给闪客展示自我的舞台。

互动性作为一个文化基本范畴，充分体现在现代生活的方方面面。现代社会的人际交往，除了面对面的互动交流，更多的是通过媒介进行交流。《闪天下》的智慧之处在于，借助电视媒体的大众普及性，将网络技术与电视结合，使电视的美学思维发生了剧烈的变革。虽然像《闪天下》这样的节目目前只是把这种“互动”体现在简单的面向民间征集优秀作品上，但是，这预示了一个春天的到来，大众文化开始在荧屏亮相并愈加生机勃勃起来。而且，在这一过程中甚至会形成一个“马太效应”——随着栏目受众的增多，会有越来越多的人参与到个人制作动画短片的行列中，并且由于借助了“flash”这种相对“低门槛”的技术，大众参与的程度加深，热情加大，制作公司也不断推陈出新，塑造具有特色的网络动画形象，有利于动画的普及以及整个动漫产业的全面发展。flash卡通形象将日益引起闪客们的重视，flash动画的设计与制作也会进入“系列”和“角色”时代。从此，电视频道资源不再是单纯的播出机构和广告载体，它将是庞大产业群的龙头股，产业收益应该成为卡通频道未来的主要盈利方式。

虽然《快乐驿站》和《闪天下》是两个截然不同的栏目，前者的定位是“文化”，后者更像一个“舞台”，《快乐驿站》的专业化路线带领我们寻找快乐，《闪天下》的自由和活跃点亮了“闪客”世界里新的启航灯。但是，我们可以清晰地看到，中国动画又迎来了一个新的清晨，不断有新的力量在萌生。《快乐驿站》和《闪天下》如同照亮这个清晨的烟花，也许在若干年之后，烟花会散去，但是会有新的火花划过，照亮天空。

《快乐驿站》所烹制的是一道“幽默”的甜点，甜而不腻，老少咸宜。如果说“幽默”是栏目的特色，那么通过分享“幽默”，受众在这里找到了生活的调味品。首先，站长毕福剑原本就有些幽默的长相被卡通化，成为活跃在驿站里的一个符号，而所采用的“滚动式”播出方式，也强化了这个“幽默”的符号；其次，《快乐驿站》题材涵盖广泛，故事情节也以市民化、时尚化和趣味化为主，成为活跃在多元化社会语境中的一道风景；第三，意识形态色彩的淡化，个性表达的不受约束，大众的幽默和智慧都是《快乐驿站》的配方。因而对于接受者来说，“快乐”是容易获得的。

如果说《快乐驿站》是甜点，调剂了人们快节奏的工作状态，那么《闪天下》则如同一道自助餐，使喜欢flash的观众饱足眼福，烹制它的闪客们心满意足。每日一播的确不那么轻松，同时，既要避免作品因一味搞笑而流俗，又要极具洞察力，从现实生活中寻找笑料，制造幽默。对于制作自助餐的作者而言，同样也充满了挑战，他们不断地超越自我，把快乐和歌声带给更多的人们。

在《快乐驿站》中常常可以见到耳熟能详的相声和小品，笑星和他们的故事被设计成漫画形象，这些用心良苦的创意使快乐驻留在人们的心间。在2005年春

节期间推出的七期节目更是利用"明星效应"，从吃、穿、玩、行等老百姓最为关心的话题出发，最后谈到了"沟通"这个都市人比较敏感的话题。《闪天下》则把栏目分成了"快乐"、"歌曲"等几个不同的板块，这些板块彰显了快乐的本质，也包含了幕后制作人员对于未来的期望。

《闪天下》所采取的方法是巧妙地"引进国产动画"。这种独特的"招商引资"形式，在机制上向"一个人制作为中心"转变；在技术上体现出不同于传统动画的交互性和体验性；在创新上，将动画制作与网络技术和电视播出平台结合；在投资模式上，"民间投资"取得了较好的效果。而动画频道所采用的公司化的方式，进行市场化运作，对于促进动画产业的发展将具有重要意义，那时，《闪天下》会真正在天下"闪"起来。

（三）电视与网络的多维互动

在新一轮的新媒体投资热潮中，是技术的不间断创新、不同行业间的融合、媒体之间资源的整合促进了产业的发展。《快乐驿站》和《闪天下》借助电视媒体诠释了它全新的美学特征，首先，电视 flash 不同于网络动画，固定的播出时间和时长相对于网络媒介更要求统一、标准、定型，它的可选择性相对较差，但收视人群相对固定，受众群的年龄跨度也更广；其次，技术必须追求突破，文化艺术则追求个性独创，它们以网络技术为创作手段，现实生活为创作源泉，电视媒体为播出载体，三者同处一个屋檐下，这屋子的空间必须更大更灵活，"三位一体"拓展了电视动画的发展空间。第三，《快乐驿站》和《闪天下》还与多家网络媒体加强合作，电视节目播出的内容能在相关的网站上看到，网站也会代征集优秀的动画作品，"在动画频道播出"使电视台和网站获得双赢。第四，在《闪天下》和《快乐驿站》发展到一定阶段，有了一定的品牌优势后，可以向更加广阔的空间扩展。随着 3G 技术的进一步成熟，"移动战术"会为它们带来新的商机，M-flash 将会是新媒体艺术的另一片天空，用手机随时随地收看动画节目，在手机运营商、短信平台服务商、电视媒体和手机用户之间，汇集了一种新的传播模式。麦克卢汉认为任何媒介都是人的身体的延伸，而每一种延伸（也可以称之为一种新的技术），都将为社会引进一种新的尺度，这种尺度反过来将改变人际关系以及人与自身的关系。当各种媒介的界限越来越模糊，传统的年龄界限逐渐消隐时，动画成为在多维传播媒介中均衡发展的风景线。电影、电视、网络，以至于被称作"第五媒体"的手机，都开始"闪烁"起来。这种搭乘了科技快车，秉承了新媒体精神，张扬着时代气息和鲜活的生活韵律的传播模式虽然仍在实验和探索阶段，可能不尽完善，但却新鲜、充满着生命的活力。

正是因为网络的可选择性、综合性、双向交流性、瞬时传播性，使每个人得以在互联网上平等地发表言论，自由地展示自我，因而 flash 在赛伯空间得到了较大的发展，而且它更适合这种快节奏的网络生活。这是网络的优势所在。《快乐驿站》和《闪天下》选择了用动画作为手段，表达快乐，诠释幽默，寻找笑声，从而成长起来。文化的整合与链接，技术的发展和革新，媒体的融合与互动，赋予传统艺术新的形式，也为新兴产业提供了更好的生存土壤，至少在体制层面上搭建了未来进行产业互通的平台。从某种意义上讲，一部艺术史就是一部艺术与技术的关系史。网络技术为媒介融合提供了必要的技术保障，动画艺术和电视语言的思维模式通过技术手段进行整合，彰显无可替代的优势。互联网技术支持的多媒体艺术创作平台所特有的媒体整合功能一步步引导着数字媒体艺术的发展，不断发现、鼓励、提升和强化其中的媒体融合因素，最大限度地扩展了受众覆盖面，降低了传播成本，综合利用了媒介资源，也充分满足了受众的需求（观看和展示），而这种从单一媒体到多媒体融合的发展过程，也正是动画艺术自身成熟的标志。技术的成熟将让这一趋势成为可能，并将开启新的平台，动画文化俨然已经从封闭的文化演变成为一种社会性的文化。随着宽带愈加普及，特别是无线宽带的普及，动画将被传送到更多的平台上，媒体之间的整合也会愈加明显，从胶片到磁带，从网络到电视，再到移动电话、平板电脑和个人数字助理（PDA）等，这些都是动画文化丰富的载体和传播途径。这种新的运营理念在市场运作和商业化路线上已经初露端倪，由电视台和网络媒体合力操股又完全面向大众开放的操作方式不仅炙手可热，其蓄势待发的姿势看来已经转变成急速行军，将会引领电视动画新一轮的美学变更。近期最有人气的新名词“IPTV”似乎成了牵动电信与广电融和的最敏感的神经，互动电视将以其实时性和交互性成为另一种崭新的媒体形态，媒体的融合早已不是天方夜谭，云的彼端，是梦开始的地方，动画将在不同的应用领域绽放奇葩。

flash 电视栏目需要不断地创新，只有不断探索，进行新颖独特的经营，才能满足受众的需求。电视媒体在不断寻找自身的出路，经济效益和社会效益是电视台所追求的目的，“专业化”可以更好地为电视节目系统找准定位，也可以为广告商提供更好的投放空间。

（四）网络文化的意义探寻

网络文化带来的宽广舞台和广阔平台，其实更多的意义在于一种自由的观念，一种平等的意识，甚至一种全民性质的狂欢。但是归根到底在于它推动着文化观念的改变。

"一个馒头引发的血案"或"超女"在中国所制造出的文化事件,且不论其本质如何,它是一场无法回避的盛事。2006年"学术明星"的异军突起使《百家讲坛》成为学术故事的梦工场,用《百家讲坛》节目策划人谢如光的话说:"《百家讲坛》完全是依靠走学术平民化的道路,取得了现有的成功。"草根的崛起,充分证明了文化观念已经历的和正经历的改变。

草根学术的崛起,正是一种文化观念的变更。尽管"草根"是一个西方舶来品,但是这种精神,或者说是一种力量在与本土文化结合后,竟然也天衣无缝。正如美国漫画家蒂姆·布洛德瑞克(Tim Broderick)所说,"在沉寂了十多年后,网络实在是我卷土重来的契机。我喜欢讲述的故事类型和绘画方式,恰恰不是现在的主流漫画形式,网络为我提供了一种发表作品和接近读者的方式,而在很长的一段时间里,人们曾告诉我这种方法并不存在,结果证明他们说错了。此外,找到并保持你的读者群令人十分有成就感……网络的第二个好处是它有摆脱印花页数的限制来进行出版的能力。有很多关于无限画页成功的范例,而且人们也正在探索动画和其他各种技术。而我以自己的低调方式,正在利用网络的优势在创作无限数量的画页。出版一本读者很少的200页的图书,其费用是相当昂贵的。很少有出版商敢做这样的尝试。但在网络上,我能够以最真实的感觉创作一部小说,而不至让我的家人挤在一间破屋子里。"[①]加拿大漫画家吉姆·扎伯卡维奇(Jim Zubkavaich)在创作过程中发出这样的感慨,"网络为我开启了无数的可能性。我的作品的发表变得轻松,让我有更多时间把精力集中在作品本身。我认为最有创造力的人会热衷于在一个真空里生活,只做他们热爱的工作,而不被任何其他事打扰。用数码方法工作让我在更大程度上获得了这种完美的状态,同时把在创作中会带来挫折感的细节加工最小化了。"[②]

我们无需在草根文化与精英文化的"PK"中分出伯仲,不管是为平民提供展示自我的舞台的"超女",还是《百家讲坛》将许多人一夜之间变成学术明星,它们都说明了这样一种现象:承认草根文化的存在和重视草根的力量。

技术与娱乐足以支撑一个产业的蓬勃发展。早年的DV和flash成为个人工具,从此个人拍摄电影、制作动画片不再是一个遥远的梦。充满现代气息的手机电影中,既有饱含思想性和艺术性的人文片,也有幽默搞怪的喜剧片,不管是业界人士还是"草根",都在热热闹闹地分享这个巨无霸。手机电影迅速掩盖了DV几年前的风头,而成为"恰同学少年"的新一代平民宠物。"播客"借助网络平台,诠

① 斯蒂芬·维诗罗:《数码卡通艺术》,上海人民美术出版社2004年版,第91页。

② 同上,第98页。

释出影像自我表达的另外一种媒介形态。博客正在用文字和图像的方式诠释读图时代自我表达的华尔兹。

对于新媒体、新技术的观点争鸣一路走来并没有达成理念共识，然而从中我们看到了文化产业发展的基调。观念的转变、政策的放宽、产业环境的和谐，数字化语境中的文化产业究竟需要一套体制来约束和激励，还是将永远停留在大众娱乐的层面？是将成为真正意义上的文化产业，抑或只是供大众消遣的草根狂欢？这些都需要时间来检验。

工业文明一方面拉近了人们的物理距离，另一方面又疏远了人们的心理距离，人们越来越感受到人际交往"咫尺天涯"的道理。都市上班族好像一群流动的隐者，将自己封闭在一幢幢高楼大厦的小房间里，透过玻璃去观察这个节奏越来越快的社会。工业社会规范、程序化的逻辑使人的生活体制化，在扼杀了人的个性的同时，也将个体心灵的空间压缩到了令人窒息的地步。压力导致了个体忧虑、恐慌、焦躁的情绪，人际关系因生存竞争的激烈而变得紧张，这种客观上的压力和主观上压力的不得释放导致了个体心灵的扭曲，人们甚至以一种病态的方式尝试着去适应这个社会。

现代都市人群已经习惯于在虚拟的世界里游弋，网络和电视便是这样的空间地带。网络巨大的优势在于其沟通是双向式的，人渴望被了解的欲望甚至比渴望了解他人的欲望更加强烈，而虚拟的屏障亦有利于人们在不存在潜在敌意和戒心的轻松状态下释放自己的真实想法，这种缓压的方式是良性的。但与此同时，网络也会将孤独更加明显地凸现出来，因为同时处理好现实与虚拟两种世界的关系对于大多数人来说并非易事，网络在解决了表面的欲求问题之后，也同时激发了人渴望将虚拟纳入现实的新欲望，而实际上的不可能和虚拟世界天生的易碎性就平添了很多无奈和烦恼，新的孤独又体现在新的失落之中。电视不具备网络那样极端的隐私性，因此也就很难从根本上触及人的心灵深处，所以电视在消解人的孤独感、给人以精神安慰，并从人性化的角度给人以关怀这方面并不比网络肤浅、无效，甚至可以说，由于电视的声画一体，其相对网络较弱化的虚拟性恰恰提高了电视的可信度和可依赖感，这是电视的长处所在。flash 的电视化生存正是建构在电视的"公众性"和网络的"可选择性"之上的。融入娱乐性的电视 flash 每一个毛孔都张扬着后现代的气息，由于电视可以被视为一种心理医疗器械，调节着人的心理状态，flash 融入电视后，很好地利用了电视舞台。

一些学者指出当今时代的文化呈现出"动漫式"的特点，这主要是因为理性和形而上灌输式的施压使大众在茫然的行为方式中产生了逆反心理，而这种心理又恰逢物质时代的到来而有充足的理由可以释放。由理性走向感性，由思维走向欲

求也许是肤浅的，但却是最原始最人性化的。“动漫式”本身的直观性和形象性契合此时人们的心理欲求，以娱乐和笑容的轻松方式代替思索和严肃的表情对于慰藉此时人们孤寂的心灵是生活化的而非哲学化的，是情感化的而非理性化的，是让西西弗停止搬运巨石的徒劳工作稍作休息，而不是告诉他如何以“荒谬胜利”的方式来从中获得幸福感。

就如同动画影像存在着娱乐消遣的性质一样，人们在忘却与逍遥中体验着潜意识里的“娱乐至死”。而动画影像恰恰在此时提供了一种极富戏谑色彩的娱乐表达，精神的狂欢，后现代的冲刷，摇滚式的撞击，以及无厘头的梦呓，影院动画的观众在可口可乐和爆米花的包围下，体验大众娱乐精神，而电视动画和网络动画的受众，则可以在一个自我的空间中迷幻着，忘情地欣赏一些源自这些媒介的信息。在世俗神话的镜像面前，网络给予了人们更自由的空间，这让自我认同更加容易，也让传播更加便捷，同时，这个舞台较低的门槛，也使得大众精神的狂欢显得不再寂寥。

当然，观众需要深层的心灵慰藉，但电视并不需要以深刻的方式来给予这些。精英式的文化就算能打动观众的心，就能让他们顿悟生命、参透价值、摆脱深层的孤独感吗？时代的病症要由时代的演进来解决，急于求成地促成观念领域的质变是不明智的，在时刻关注当下大众真实需求的基础上给他们以轻轻的人性抚慰，缓解他们在生命思考中的痛苦，但不好为人师地教他们去思考，这样的量变将有助于现实中传播的社会实效意义的增强。

第七章

愉悦与变革：动画的文化生态

每一次观影动画,都会有一种复杂的心情。一方面,我们常常在动画的流光溢彩中洋溢着激情,体会着梦想以视觉感官形态呈现时的喜悦,另一方面,我们常常会作为一个动画人,让思索多了一份沉重,在林林总总的故事和角色中,去思索动画所承载的使命,用理性诠释着动画丰富的层次。在动画构成的文化生态里,她用激情构筑起魔力,吸引着人们的目光,又用理性镌刻下社会文化的痕迹,以文化绵延不绝的力量,孕育起动画创作的丰厚土壤,使其长久不衰,给予人们精神涵养。

第一节　动画思维：梦想的蓝本

电影梦想开始的地方是动画。那些奇妙的风景，轻松活泼的旋律，出人意料的情节，令人忍俊不禁的细节，发人深思的主题……总之，瑰丽的想象最终描绘出一幅为童真深深浸润、现实生活难以达到、萦绕着我们挥之不去的梦境。童心其实在我们每一个人内心最隐秘的地方，只不过被现实生活漂洗得苍白。而动画给了我们重温童心的机会，让我们的生活多了另一重空间。更准确地说，动画再造了一种生活，一种迥异于现实的艺术生活。

一、以童话文本为母体

童话和寓言是儿童心智成熟的第一站，童话是人类了解世界的窗口，寓言是人类认识世界的桥梁。寓言和童话具有一些独立的特点，从而使许多经典动画的文本都来自寓言和童话。

（一）童话的直观性赋予动画表现的视觉冲击

许多童话作品对角色的描述都是直观的，甚至每一个细节都十分具体，使文字具备了视听性。视觉叙事是影视艺术的主要特点，但是在文学艺术中，同样存在视觉叙事。童话给出了视觉性的描述，使画面有如在眼前展开，增加了可读性和改编后的观赏性。譬如，后来被迪士尼改编成动画电影《小美人鱼》的安徒生童话《海的女儿》就给出了视觉性的描写：在海的远处，水是那么蓝，像最美丽的矢车菊花瓣，同时又是那么清，像最明亮的玻璃。然而它又很深很深，深得任何锚链都达不到底。要想从海底一直达到水面，必须有许多许多教堂尖塔一个接着一个地连起来才成。海里最深的地方是海王宫殿。它的墙是用珊瑚砌成的，它那些尖顶的高窗子是用最亮的琥珀做成的；不过屋顶上却铺着黑色的蚌壳，它们随着水的流动可以自动地开合。宫殿外面有一个很大的花园，里边生长着许多火红和深蓝色的树木；树上的果子亮得像黄金，花朵开得像焚烧着的火，花枝和叶子在不停地摇动。地上全是最细的沙子，但是蓝得像硫黄发出的光焰。在那儿，处处都闪着一种奇异的、蓝色的光彩。文学叙事的语言是描述性的，它的图像隐藏在描述语言中。文学和电影有相似的转换方式，关键在于它们都是空间叙事的表现。我们通常称文学是时间艺术，但是在时间的框架中，文学的具体描述是要通过空间画

面的展示来实现的。讲述任何一个故事，都不可避免地要谈到空间，某个地方，某个场景，某个场面运动的过程，这就是最简单的空间叙事，它构成了文字的视觉画面。同样，童话和寓言的文本中还会出现关于声音的描写。通过对声音的描述，可以更大程度上调动阅读时感官的活跃性。关于拟声词和象声词等的运用是童话生动性的要素之一。

（二）童话的幻想性赋予动画梦想的激情

动画与童话的渊源关系由来已久，如果仅仅从文字意义上去考究，动画中的所有对白、故事情节等，均以许多童话原型为基础，进行影视化的改编和图释化的加工。所以，动画的诞生，是一个童话（文学）文本图释化的过程。在这个过程中，经典童话给动画片提供了令许多阅读者都恋恋不舍的迷人风景，制作者常常将经典童话文本作为故事原型，获得潜在的受众群，也降低了影片的风险。

当艺术文本与其文化背景有了直接的关联时，我们就不能仅仅局限于了解艺术文本的特点，还应把握审美对象自身的丰富性，而且同时也应把艺术话语本身放到更广泛的艺术环境中去看待，把它与此前产生的所有艺术话语的性质和可能性联系起来。因此，艺术环境、语境、艺术传统的因素就在艺术理解中显示了重要的介质作用。

从口耳相传的民间童话到经过作家整理成集并在此基础上进行创造性写作的作家童话，传统经典童话文本在传播过程中衍生出许多不同版本。随着传播技术的发展，经典童话文本的电子媒介传播成为可能，经典童话又被搬上荧屏，制作成电影、电视剧、歌剧、话剧等影视音像制品。经典童话文本就如同一位“百变女郎”，在不断被复制和改写的过程中展现出不同的面貌。但不论是何种形式的改编，改编后的文本总是与原文本以及社会文本之间产生关联。而产生关联的方法则包括戏仿、仿作、引用、暗示和剽窃等。[①] 经典童话从文本改编为影视作品的过程，也是一个复杂的互文过程。毋庸置疑，20 世纪以来的儿童影视史上，迪士尼动画制作公司在经典童话从书本转向银幕的转变过程中起到了重要的推动作用。

一个童话无论来自民间，还是来自文学家的创作，只要它广泛流传，就是人类共同的梦。即使来自于民间的童话，也一定源于某一个人的始创，在流传的过程中逐步发展变化。安徒生在一封致友人的信中这样说：“我用我的一切感情和思想来写童话，但是，同时我也没有忘记成年人。当我写一个讲给孩子们听的故事的时候，我永远记住他们的父亲和母亲也会在旁边听，因此，我也得给他们写一点

---

① 程正民：《巴赫金的文化诗学》，北京师范大学出版社 2001 年版。

东西,让他们想想。”如此说来,《安徒生童话》既是儿童的故事,也是成年人的故事。

所有的童话都是如此。那些在民间流传的童话也总是由成年人一代代讲给小孩们听。当它们从成年人的嘴里讲述出来时,无疑携带着成年人的思想和感情,因此,流传广泛的童话故事,其实是整个人类的故事。[①] 那些精致的故事,那些动人的角色,那些别致的幻境,它们的诞生,许多都源自于社会的现实,它们背后所蕴含的社会文化,更是一种对社会理解的深厚积淀。当我们翻阅那些童话故事、回忆儿童时代的天真时,我们似乎更应该看到这些童话文本的母体,它们为创作提供了丰厚的土壤,让创作者们充满了灵感,为所有的人——成人和孩子,留下了如许宝贵的精神财富,也为许多优秀的动画片留下了弥足珍贵的故事。

的确,作为艺术文本之一的动画是伴随着技术文明的发展而出现的,具有科技和艺术的双重属性。由于其强大的整合特性和处于人类文化大系统的特殊位置,动画文化是人类文化里不可或缺的一部分,并日益彰显自身的魅力。随着动画被越来越广泛的受众群所接受,动画已经俨然成为一部童话,这部童话不仅孩子们喜欢,成年人也喜欢,而且为越来越多的成年人所接受,“童话”不再只是孩子们的专属。

日本漫画大师手冢治虫曾把日本现代漫画的发展分为六个阶段:第一阶段,是孩子的“玩具时代”,漫画只是逗孩子取乐玩笑的;其后是“清除时代”,漫画被视为低俗、浅薄的坏书;第三是“点心时代”,父母和教师勉强允许孩子在不妨碍学习的条件下看一点;然后漫画受到社会肯定,进入“主食时代”;随后而来的是“空气时代”,漫画成为青少年生活中不可分离的部分;80 年代中期以后进入“记号时代”,漫画成为青少年之间相互沟通的记号。

我们的时代似乎总有些滞后,勉强从“点心时代”中走出,进入“主食时代”,我们的童话似乎还是那么的遥远。中国动画某种程度上还徘徊在手冢治虫所形容的“点心时代”里,它的定位似乎总是学龄前儿童。法国心理学家玛丽一诺斯·博丹内在《视觉心理学》中肯定了儿童所感知到的东西比我们想象的多和儿童潜在的巨大的创造力;她说“儿童产品首先就是各种创造力的表现”,并提出“儿童产品不是一个客观的一般或特殊的概念,也不是对感知到的事物之模仿”,所以,“儿童时代”是渴望“创造”和“创造张力”的时代。

卡通思维所体现出来的是一种率真和一种童趣,是儿童心智成熟的第一站。

---

① 柯云路:《童话人格》,作家出版社 2004 年版。http://book.sina.com.cn/longbook/1075976851_tonghua/108.shtml

童趣化、情感表现的幻觉化、幽默的轻松化、愉悦的拟人化和简单的单纯化是人类所希望的又是在现实生活中无法得到的，于是人们想到了虚拟的世界，想到了动画的时间和空间，想到了动画体验和动画思维。迄今为止，优秀的动画已不再只是孩子们的专属，也应该是成人的文本。

其实，许多动画甚至只是成人的文本。例如电视剧《似水年华》，中间夹入一段不长的动画，表现的是一段心灵的对话和一段超现实主义的梦境；动画以彩色铅笔的表现方式为载体，手绘的形式感强烈；人物角色设定基本具象，呈现了主人公的面貌；与电视剧的整体风格相吻合，其艺术价值与商业价值相契合，是有一种情感的经历在里面的。再譬如电影《迷墙》中的动画，这段动画是“符号的天堂”，超越了动画本身，是从“精神分析学”出发的幻觉之旅，全然没有童话的甜美，却充满了神话的惊叹和心灵的震撼，回忆、联想、意识流似的心理时空是儿童所不能领悟的。

成人热衷于动画的趋势成为人们关注的话题。其实，各个年龄段的人都可能在“幼稚地带”获得心理默契，乃至学会以幽默感来化解面对挫折和自身弱点时的沮丧和沉重。情节可以千奇百怪，故事总能折射出某种生活现实。踏入电影院欣赏动画片的成人不光是为了重温童年的纯真，更多的也许是想通过轻松诙谐的动画形式感叹灰色的人生，因为动画片常常会用现实生活无法想象的手段隐喻社会，折射人生。此外，永远没有悲剧结局的动画世界也能使人暂时逃避开真正残酷的现实社会。例如《马达加斯加》，甚至可以说是一部并不适合儿童观看的动画片。故事情节很简单：梦工厂让纽约中央公园动物园里的 4 位好朋友：狮子亚历克斯、河马格洛丽娅、长颈鹿梅尔曼、斑马马蒂流落荒岛，他们面对饥饿，不得不屈服于残酷的自然法则，于是，在饿昏了头的狮子亚历克斯的眼里，斑马马蒂成了一块鲜嫩的牛排，但它最终还是意识到了这是它的朋友而非食物，于是它拿出了饿死也不动朋友一根汗毛的决心强忍饥饿；而斑马马蒂笃于友情，奋不顾身地向它的狮子朋友奔了过去……情节行云流水，充满人文关怀，且暗含着让人深思的寓意。尽管这是动画，但这却可以使成人在动画世界里让思想肆意延展，在美轮美奂的精致画面、轻松舒缓的剧情、温馨优美的音乐中回想自己的成长历程，反思人与自然、社会与爱的辩证关系。

二、以假想世界为基调

英国北部的爱丁堡古城，一位尚在为生计担忧的单身母亲正在用想象力书写着。数年以后，这个国家的女王拉着这位母亲的手说：“你的童话故事给孩子们带

来了欢乐，我代表全世界的孩子们感谢你。”这个母亲叫做J·K·罗琳，她通过魔幻小说的力量在读者脑海中建构出一个想象世界，从而引发了人们的迷恋和追捧。

影片要在观众的视网膜上展现出有如真实的存在，两者虽然不同，可是归根结底，谁能创造出几可乱真的美丽动人世界，谁就能抢占读者观众的眼球和背后的市场。创意产业其实是以科技商业等“硬工业”突出人文中的感性，以“软性”攻占市场的。在这之中，科技的转移看来是比较容易实现，市场的攻坚也能够靠大公司的加入而取得。相对地，人文创意是成长过程中许多经历、思考与自由的总和，必须一步一步经营及累积。唯有明了及掌握文化产业的本质，才可能在这已经硝烟四起的战场上立于不败的地位。通过解读《哈利·波特》的创意想象，可以对动画创作有所启迪。因为以假想世界为基调的动画片，来自于对幻想世界的构思和写作。当这些充满想象的文字从纸面脱颖而出变成动画的时候，它们的吸引力就不止于纸上了。

从《彼得·潘》、《长袜子皮皮》到《小王子》，都是不想长大、留恋童年的永恒象征。这些“儿童向”写作以儿童为本位，充满了幻想、梦境和温馨的谎言。儿童文学通常有四大母题：爱的母题、自然的母题、顽童的母题、成长的母题，而其丰富的幻想正是通过独特的表现手法来实现的，这些手法主要有夸张、拟人、假定等。

《哈利·波特》的“儿童向”主要体现在对于“魔法世界”的创造——霍格华兹魔法学校。魔法世界满足了儿童的梦幻，在这个世界中，有被豢养的精灵，有出售各种魔法用具的对角巷，有驻留魔幻世界列车的唯一站台——九又四分之三月台。在这个奇幻的世界中，儿童的天性得到了自由释放，儿童的精神生命被塑造成为一个完全开放、完全自由、游离于现实世界之外却又可以获得完全尊重的空间。

儿童本位的思想具有以下特点：

首先，大胆展开想象，进行自由奇特的幻想；而想象必须是在深化真实的基础之上又超越生活真实达到符合艺术真实的目的，只有这样，才能为广大受众所接受。同时，幻想必须要通过新奇有趣的情节和奇特的人物来体现，而最能体现幻想特征的，是运用夸张、拟人、假定等多种艺术手法。

《哈利·波特》创建了一个完美的心灵乌托邦：想象的王国和成长的童话。在这个世界中，儿童向与成人向相互交融。当机器时代的科技理性逐渐泯灭了童心，世纪末成为童话的终结时代的时候，怀旧与童真不啻是慰藉人们疲惫心灵的良剂，罗琳力求能让孩子摆脱成人世界，同时又能舒解成人的压力与束缚，满足了

成年人体验童话情境的心理消费需求。[①]

不仅仅在文学史上，许多电影皆以“成长”为主题，“成长”是一个反反复复书写却又永远都意味隽永的话题。“成长”体验是任何人都无法回避的，这种成长体验总是以各种变异的形式在个体以后的人生中重现：“儿童心灵的成长不是缓慢、均匀地随着日子的流逝而一天天渐进积累起来的，心灵成长的轨道上有一个个成长的关节，每个关节都是心灵急速飞跃的成长阶段。”[②]《哈利·波特》的故事是一个“丑小鸭变天鹅”的古老童话的变奏曲。哈利·波特从一个寄居在姨父家里、受尽歧视的孤儿到在霍格华兹魔法学校，心灵得到了释放，挥动魔法棒体验成功的愉悦和满足，甚至成为英雄。卫斯理和妙丽同样也是总被人嘲笑为“麻瓜”的孩子，他们会心灵暗淡，会绝望恐惧，但是在霍格华兹的成长中，他们同样通过努力与坚持，摆脱了来自血统的自卑，从而到达了理想境界。[③]

哈利·波特的故乡——英伦三岛被称为近代魔幻文学的发祥地，英格兰的魔幻文学大师们的作品雄伟壮阔、瑰丽生动，《小飞侠》、《指环王》等作品长盛不衰，《哈利·波特》继续主导魔幻文学的潮流和走向。

魔幻题材的电影并非平地而起，魔幻小说更是已风行了几十年。在百年电影史中，魔幻电影一直都在扮演着不起眼的角色，主要原因是资金和技术的限制。上世纪 90 年代，当数字技术开创了一片视觉奇观的新天地后，仿佛只是一夜之间，世人就见证了魔幻题材赋予电影的疯狂。《哈利·波特》系列电影也是在这个时候应运而生的，一方面借助小说的火爆销售形成大量读者对于电影的期待，另一方面，数字特技为《哈利·波特》系列的拍摄插上了翅膀。但是归根到底，《哈利·波特》的风靡与“校园题材＋魔幻故事”是分不开的：“在校园生活场景中展开魔幻故事，在魔幻世界中表现校园生活，在充满悬念与不断运动的进程中刻绘作品主人公的精神生命成长，这是《哈利·波特》系列最具特色的艺术手法，同时也是最符合当代少儿阅读心理、吸引他们沉迷其中的重要原因。”[④]

三、以现实生活为蓝本

动画片与其他艺术形式一样，是一门根植于一个民族特定的文化语境中的艺术，它是一个民族精神生活的映现，它从根源上符合一定的民族审美心理和审美

---

① 张光芒：《凯瑟琳·罗琳还能撑多久》，http://www.chinapostnews.com.cn/

② 朱自强：《儿童文学的本质》，少年儿童出版社 1997 年版，第 22 页。

③ 竺洪波：《丑小鸭》，少年儿童出版社 1997 年版。

④ 王泉根：《〈哈利·波特〉的双重解读》，《中国图书评论》2003 年第 6 期。

情趣。现实题材动画片的兴盛不是偶然的,它蕴含着历史文化发展的深刻必然性,对人性的观照,对人生存状况的关注,对大众生活的艺术反映以及对时代气息的艺术呈现都是现实题材动画片生生不息的原因,同时也是时代的丰厚赐予。

从创作想象机制看,真实是指想象的逻辑真实。动画艺术借助于神奇怪异、纷繁复杂的动画人像、物像,在仿真性的叙事情境中,以符合动画人物性情的情节设置和扣人心弦的故事演绎人类社会的历史变迁,关注人类精神世界图景,通过一个个或唯美忧伤或诙谐幽默的故事表现创作者个人化的思考世界的方式,抵达人类真实的生存境况和幽深的心灵世界,最恰当地实现巴尔扎克"艺术是'庄严的谎言'"的论断。较之真实性,动画片的虚拟性想象机制则更为直观和重要,它是动画获得真实性和区别于其他类型电影的根本前提。从某种意义上讲,动画片是虚拟艺术的杰出代表,是"虚拟美学"的典型实践者。[①]

在动画的创作中,有许多美好的幻象,它们似乎与生活相隔很远,仅仅是我们梦中神游的地方。例如在宫崎骏的动画中,我们常常可以看到专权的猫王国,金钱至上的汤婆婆,美丽的森林,对小魔女见怪不怪的欧洲小镇,神秘的龙猫栖居的五月的乡村,这些故事都营造出了充满魔幻色彩的想象世界,而这些世界之所以能够被我们接受并喜爱,之所以能够被创作者构思并描绘出来,是因为它们原本根植于我们内心的梦想,来自于我们对魔法、对未来、对自己能量的幻想,在这种以社会生活为蓝本进行文化幻想的语境下,"现代神话的种种理论将神话视为某种包容极为丰富的形式与结构,它能体现人类思维、社会行为以及艺术实践最基本的特征。"[②]在这些动画片中,幻境总是来自现实生活但是又进行了抽象和升华,将日常的琐碎和真实的感悟进行了提炼,将心底的感情和少年时的梦想进行了放大,将对世界的理解和对人生的感悟进行了升华,这就是动画的文化魅力。麦茨在《电影符号学》中分析的:"电影要使人喜欢,必须使人的意识和无意识产生幻觉,但是不能超过一定的限度,超过一定的限度,就会产生焦虑。这是一个重要的审美原则。"[③]动画即是如此。如果从动画片的文化机制分析,动画又是真实社会与虚拟场景/环境完美统一的艺术样式。动画的真实是在动画的虚拟基础上衍生出来的,动画通过虚拟个性丰满的人物形象、虚拟美丽丰富的物像场景和虚幻却符合历史发展规律的情节,实现动画艺术力求思考批判现实和用心交流的高贵艺术目标。在此目标下,动画的所有虚拟都演化为真实的、有意味的形式,使动画的

---

① 张文红:《艺术假定性与想象可能性——动画美学衍生机制探析》,《河南社会科学》2006年第10期,第53页。

② 叶·莫·梅列金斯基:《神话的诗学》,魏庆征译,商务印书馆1990年版,第5页。

③ 克里斯蒂安·麦茨:《想象的能指——精神分析与电影》,王志敏译,中国广播电视出版社2006年版,中文版序言第9页。

独特艺术魅力充分扩散开来。“仿真美学”成为新时期动画片的发展方向。这里的“仿真”不再流于形式上的模仿，在动画场景和环境设计上模拟童话叙述中的城堡、街道、森林、海底以及天空，而是在本质上仿真——内在的文化机制充满了现实社会的气息，内在的社会文化结构与现实充满耦合，动画角色的心理活动更加接近现实生活中的人，人性化和社会化使动画角色日趋圆整。

第二节　动画使命：文化嬗变的载体

多元化动画呈像方式的出现与大众文化的兴起和文化消费水平的提升有很大的关系。一方面，自由开放的文化艺术理念逐渐渗透到动画的创作过程中，多元化的思潮进一步丰富了动画艺术的表现形态，这使得动画艺术日趋成为社会生活的渐近线；另一方面，经济的进步和物质生活水平的提高，使恩格尔系数不断降低，人们用于精神文化生活的支出比重不断提升，这为动画艺术的发展提供了更为广阔的空间，反过来也促进了文化的发展。

一、实现社会理想

每一个人的心中，都有向往的生活方式，这往往是孩提时代的一个梦。每一个人的心中，都有对自己居住过的家园的依恋、怀旧与特殊感情。任何一个有过一定生活经历的人，来到一个陌生的国家或陌生的场景都不能不感受到一种特有的文化气息——每一个场景都能够以其特有的文化内涵或个性形象，带给你抹不去的感受、“印象”、“意象”或“形象”。每一个人对新的环境都会有一种新的反差感受——环境氛围和“场域环境”效应，并在自己的“定势”中寻找相同和相似处，以期找到这个场景所折射的社会的特点、本质和新鲜感的要素来源。动画片也不例外。作为动画片叙事开展的载体，社会形象是一种心理符号。人们对动画文化的理解和认识，都是通过动画诠释过程中的某一部分获得总体印象的经验感知的。因为人对周围的信息并不是完全接受的，都需要一个过程，对个人的感知刺激较强烈的事情容易被记住，相反则很难留下任何印象。人们对任何事物都有可感知的部分，正如人们对所有的事物都不可能完全了解一样，被感知的部分构成了基本的感受，而基本的感受如果同已知的文化符号产生共振就会产生“重要印象”。不同文化水平、不同文化价值观和不同经历的人对社会的感知是不同的，但是作为人类文化的共性所在，大多数人能够通过人性化的共同认识从动画影像的感

知、印象、记忆中细绎出对社会生活的感受。

二、满足角色需求

在文化的浸润下，动画角色有了灵魂。探寻动画文化的目的旨在能够通过动画美丽的表象，认识到更为深刻的人文内涵。从文化的内涵中，可以读解作者的创作意图，领悟人生的多变和精彩，体味社会的酸甜苦辣。当然，并不一定每一个动画角色都肩负有这样"沉重"的任务，然而，读解这些文化现象确实能够使我们对动画有一个全新的认识。当我们发现每一个立体的角色背后都有一个强大的文化支撑的时候，我们只有试图去打开文化大门，运用理论进行分析和解读，才能给动画创作提供文化意义上的指导。

电影的诞生激活了人类的视觉经验，把世界从语言的重压下解放出来，动画的诞生则进一步激发了人类对于梦想的崇拜，动画角色生存的空间和他们所经历的故事，提供了一个虚幻和梦境的内在世界，这个世界在现实生活中无法寻觅，在精神世界里似曾相识，在情感共鸣上却与我们的内心相吻合，究其原因，就是因为社会文化渗透到动画中，带给我们充满梦境却又真实可触的体验。

每一个经典角色的诞生并非偶然，它们都经历过文化的洗礼和经典的浸润。

动画电影《狮子王》改编自莎士比亚的经典名著《哈姆雷特》。在动画角色的塑造过程中，经典的故事和鲜明的形象成为支撑《狮子王》获得成功的重要因素。通过对经典的深刻理解，创作者将人类的故事搬到动物身上，使动画影像充满了文化的张力和创意的活力。动画电影《狮子王》承载了莎士比亚原著的哲学思辨深度，从而使一部动画在思想上有了一个较高的起点。影片除了有一个"复仇"的主题外，在时代气氛的渲染中，还诠释了亲情、友情和爱情等全人类的主题。当年轻的狮子王辛巴背负着国家利益、社会责任、历史进步等职责走上为父报仇、为己洗冤的奋斗道路时，我们看到的是一个现代西方世界中儿子的故事。国王的兄弟弑兄篡位，这在许多国家历史上都是经常发生的现象，也曾成为很多文学创作的素材。但是，《狮子王》却借助动物作为载体去诠释这一主题，通过动物让我们体验到人类社会的血腥。

从动画电影《狮子王》中角色的塑造可以看出，除了借助文化的内涵、动画表现形式的特征之外，角色的丰满还来自于对戏剧性的把握和理解。动画是披着当代戏剧和幽默的外衣一路走来的。同电影剧本创作一样，动画的剧本创作也是有模式的。电影最初是向戏剧艺术学习叙事的。在电影成为艺术之前数千年，戏剧已经有着很高明的叙事本领了，电影在脱离杂耍演化成为一门人们心目中认可的

艺术种类的时候，首先就借助了戏剧已经积累了数千年的叙事经验。而这些经验其实就是模式。在电影诞生十年之后才出现的动画，则继承了电影的视听语言和剧作模式，因此，也是戏剧叙事的继续延伸。

三、认知社会现实

人类是通过媒介来了解自己、表现自己、描绘自己的。对于电视、广播来说，传播者是专业化的传媒组织。它们具有绝对的优势与地位，也掌控着绝对的权力。当然，他们传播的最终目的也是为了满足受众的需求。然而，正如哈特莱所说的，“电视的受众可以根据经验、理论和政治等方面想象出来，但是受众决不是‘真实’的，也就是说，受众本身作为一种陈述时，人们才能遇到它们”。[①] 对于动画片而言，它的受众是缺席的主体。真正的实体处于那种自说自话或者未曾有过自我表达手段的无组织的状态中。而动画片想象中的受众有相当一部分是儿童，或者是具有儿童般品德和特性的人。作为大众传媒，它的目标受众群需要尽可能的大，因此，动画的内容必然要使尽可能多的受众可以接受，弱智化也就成为其必然的特点。

本雅明说：“在漫长的历史长河中，人类的感性认识方式是随着人类群体的整个生活方式的改变而改变的。”[②]在城市化进程不断推进、高新技术带来媒介革命、后现代消费主义日益蔓延全球的趋势下，大众放弃对艺术品原作韵味的凝神关注，转而在对复制品的消遣中自我陶醉，在群体的共时性消费中集体狂欢，已成为当代审美活动的主要形态。面对这样的变化，在文艺美学方面出现了关于“日常生活审美化”(或“审美的日常生活化”)的争论。而在动画片传播领域中，关于动画艺术审美文化的基调还尚未奠定，动画产业正处在艰难的上升成长期。面对下一个阶段的发展，动画产业即将由只注重产量的粗放式增长，转而走向更加注重质量、注重人文精神的传递。在即将到来的动画革命时期，我们应该在这样一个事实的高度上进行深入的反思：今天，审美早已走下令人仰视的神坛，动画片中光芒四射的精灵、光彩显赫的超级英雄、拥有超能力、救赎世界的神灵以及那些安静世界中的芸芸众生，他们有可能随时随地经历许多意想不到的事情，这些事情只存在于童话中，存在于动画令人惊叹的影像世界里……美的形式受到前所未有的热烈追捧，人们不断受到生活中新鲜形象的冲击，审美感觉也不断得到拓展。在

---

① J·哈特莱：《看不见的虚构物——论电视的受众》，《世界电影》1996年第3期，第23页。

② 瓦尔特·本雅明：《机械复制时代的艺术作品》，王才勇译，浙江摄影出版社1993年版，第56页。

这个过程中，由于审美文化生产和消费过程对技术越来越多的倚重，当代文化越来越趋向于媒介化，大众传媒成为审美文化生产和消费的重要形式和途径，审美文化的消费性特征日趋显著。动画片作为认知社会现实的一种载体，承载着温情梦想，也承载着社会百态，用一种更加成熟、理性和社会化的目光去观照当今动画，这种早期令人惊叹的技术形态早已经因为人文关怀的不断注入，而展示出万千姿态。

四、建构文化符号

在电影符号学系统中，电影为符号学提供了时空构成上极为复杂的文化对象。[①] 麦茨给出了电影符号学的三类基本概念：1. 电影文本，即具体的影片文本；2. 电影文本系统，即一般电影文本；3. 非文本的电影系统，即代码规则。在好莱坞的类型电影中，很容易找到公式化的编码规则。例如，西部片的视觉图谱里永远少不了神枪英雄、牛仔、子弹袋、彩色羽毛和宽边帽，同样也少不了原始火车、沙漠荒原或小镇旅店。这些既定的符号使人们接受并习惯，每当这些符号出现在影片中时，观众便会调动起内心储存的西部片公式化的情节、定型的人物和他们不变的象征意义。当“我们沿着符号的方向，纯粹象征性的方向，前进得越远，也就离纯直观的最初源泉越远。”[②]在许多充满符号能指和所指的动画中，我们可以看到，文化符号的建构抽象在以社会现实为基础的洪流中，通过萃取和凝练，更加鲜明地表征着超越自身的深邃意义。

《迷墙》，富有戏谑性的名字，用阻隔万物的墙，构筑了一种无限链接的机制，这部集摇滚音乐、现代美术和各种形态的影像之大成的影片，是一部对后现代影像充满自觉的影片，《迷墙》中的动画也处于繁复纷杂的符号系统中。西格蒙德·弗洛伊德的人格心理学将人格划分为三个部分：“本我”、“自我”、“超我”。“本我”的构成是被称为“力比多”的原始的生命本能，它无条件地按照“快乐原则”行动；而“自我”则使本能现实化、理性化了，代表了人格中理智和意识的部分；“超我”则是道德化的自我，代表了儿童时期所认同的双亲或社会的道德要求和行为标准。这三部分在人格构成中，往往相互矛盾、冲突，而自我作为中介，便不得不处在本我的驱使、超我的谴责、现实的限制的夹缝之中陷入“一仆三主”的人格困境。《迷墙》的主题，同样也是人类永恒的三个主题——生与死，爱与恨，战争与和平，电影

---

① 李幼蒸：《略谈电影符号学的美学认识论问题》，思问哲学网。

② 恩斯特·卡西尔：《语言与神话》，生活·读书·新知三联书店 1988 年版，第 250 页。

结合动画，用一系列的符号诠释了主题，在符号哲学中得到了升华。郁金香是爱和欲的相互交嬗，是西方世界物欲横流的象征；老鹰是权力的象征，是西方文化的一个图腾，这样一个符号是征服、抓取一切的权力，而象征和平的白鸽也会在猫的利眼注视下，挣脱那片忧郁而纯净的湛蓝，飞向城市上空，变成黑色的老鹰，向已经贫瘠的土地索取最后的鲜血。它飞翔着，掠夺着，幻化着，污染着，改变着，燃烧着——最终树立起一座座坟墓，掩埋了一个时代的鲜活，覆盖了一座无国籍的城市的尸体；林立的高楼和迅速扩展的墙体，填充着都市所剩无几的空间，于是，我们的心灵也不可避免地被物欲所填充，被非理性的泡沫所充溢，无可避免地，我们选择了吸毒，选择了沉沦，选择了依靠幻觉生存。

“卐”字符作为一种世界通用的符号，是古代的一种符咒、护符或宗教标志，通常被认为是火或太阳的象征，在梵文中意为“吉祥之所集”，是在释迦牟尼胸前的瑞相，用作“万德吉祥”的标志。而 1920 年，德国纳粹党魁希特勒将“卐”用作了纳粹党的党徽，他认为这象征着“争取雅利安人的胜利的斗争的使命”，“卐”遂成为了法西斯统治、暴力和血腥恐怖的象征。《迷墙》中相互交叉、红黑相间的铁锤繁衍开来，形成一道史诗般的景观，抽象为一种独特的所指。它同样渗透着这样一种双层的意义，所以最后继续垒造墙壁的孩子们中，会有一个具有典型意义表征的雅利安人，不管怎样，每一个侵略过的抑或是反侵略的民族的后代，都在走向不可避免的同一性。“卐”字符便由此衍生了特殊的意义。影片中的 Pink 面对电视中播映的二战时期的电影时，唤起了忧伤的回忆，不由发出痛苦的哀鸣；随后在一片鼓乐齐鸣般的古典弥撒风格的颂歌中——Bring the boy back home 的主题曲响起，唱出了他反战的心声；而在演出现场，他那种忧伤不振的情绪最终化为一种莫名的憎恶和歇斯底里般的发作——他不愿被社会带走他的灵魂，在温暖但混乱的战栗之中，他再度迷茫，他疲惫不堪。交叉的铁锤正是抽取了其中的意象——欧洲人战后的整个心态和二战带来的孤独和迷茫，他们在为挽救没落的文化作最后的努力。

当美国电影《黑客帝国》风靡世界之时，动画市场上相继推出现两部续集《重装上阵》和《矩阵革命》以及多部动画版的黑客帝国，其制作地点已经从美国延展到了大洋彼岸的日本和韩国，聚集了全球卡通界的顶级高手，风格各异、形态万千的动画短片，代表了当时电脑特技和卡通制作的最高水平。它们的音乐部分也同样精彩，云集了电子乐界的精英。“黑客帝国”仿佛成了某种潮流的代名词，从 1999 年《黑客帝国》在美国举行首映式到 2003 年《矩阵革命》的推出，四年的时间里，与《黑客帝国》有关的漫画书、DVD、官方网站、在线游戏、动画片和各种解读“黑客哲学”的出版物纷纷上市，演绎了一出“黑客神话”。它们以其精彩的情节与

令人瞠目的视觉效果征服了广大的观众，并且造就了一个“符号的天堂”。

动画版《第二次复兴》反复出现了苹果的镜头：“叙述者手里掂着一只苹果，出现了人类和机器战争后文明社会的彻底崩溃，这个苹果从人类手里传递到机器那里，这是欲望和原罪的传递。在希腊神话中，特洛伊王子帕里斯必须判定一个写着‘送给最美的人’的金苹果到底给宙斯的妻子赫拉、雅典娜或者阿弗洛狄忒中的哪一位。赫拉许愿给他权力和金钱，雅典娜许愿给他智慧，阿弗洛狄忒许愿给他最美的女人，于是阿弗洛狄忒得到了金苹果。气恼的赫拉决定要报复特洛伊，挑起了旷日持久的战争。这时，金苹果代表欲望和纷争。《第二次复兴》里机器城市01的使者要求加入联合国，来的是一‘男’一‘女’，手里拿着苹果，宛若亚当和夏娃的样子。这时，苹果代表的是文明的起源……”①

动画作品中的形象符号，有抽象、具象和实物之分。尽管种类不一，且在一部作品中这些不同种类的符号语言甚至可能是穿插组合出现在画面中的。但在许多获奖作品中我们可以看到，无论画面中是何种符号语言的组合搭配，这些作品中呈现出的元素符号都可以无障碍地被观众接受。这种符号解读的无障碍的背后，就体现着动画创作者对于符号语言的可通读性的跨文化选择。② 在动画文化构建的社会契约中，可以看到，文化认知与社会认同对人们理解动画内涵起着至关重要的作用。建立在一定文化基础之上，代表着最普通的受众情感共识，延续着时代发展脉搏的动画符号，不管以何种形式加以体现，都会获得人们普遍的认同与接受。因此，“注重形式符号的选择，找到最典型的，最普遍的，可以在最大范围内被不同地域、文化的欣赏者认同的，最有利于表现故事的元素符号，既是避免在作品欣赏中出现不必要的阅读障碍的保证，同时也是保证跨文化作品解读的基础。”③

五、融入时代潮流

在近代欧洲，动画出现的历史条件决定了其走向。首先，资本主义萌芽的发展，壮大了市民阶层的力量，导致社会结构的重大变化。其次，自文艺复兴运动以来，自由开放的艺术理念开始为社会所接受。这两个条件的相互作用，使得传统绘画走下了中世纪的神坛，日益接近平民的审美趋向，给以简御繁的卡通画提供

① 孙昊、潘紫径：《解码黑客帝国》，中国华侨出版社 2003 年版，第 186 页。

② 贾否：《动画原理》，安徽美术出版社 2008 年版，第 88 页。

③ 贾否：《动画原理》，安徽美术出版社 2008 年版，第 88 页。

了产生的社会基础。同时，作为市民阶层表达自身要求的手段，卡通画也被赋予了更为广泛的政治内涵。“政治卡通”成为欧洲富有特色的卡通形式。在17世纪的荷兰，画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴。而以法国人奥诺雷·杜米埃(1808—1879)为代表的讽刺漫画家，更是将政治卡通发展到了艺术的高度。时至今日，政治卡通依然是西方大众文化的重要组成部分。在卡通艺术的发展史上，英国扮演了一个相当重要的角色。众所周知，英国是最早建立现代议会民主政治的国家，同时也是最早进入产业革命的国家之一。民主政治的确立，保证了人民言论和出版的自由，为卡通艺术的发展提供了社会基础；产业革命的兴起，引发了报刊出版业的繁荣，为卡通艺术的发展提供了物质保证。

在传统的社会中，为了维持社会的安定和发展，它在最大程度上要求个人遵从大部分人的标准，从而融入这个世界。因此习俗、社会道德、法律、制度等等对人们的生活轨迹施加了巨大的压力。而性别、家庭、种族等等因素也会阻碍个人的发展道路。然而在动画片这种虚拟的社区环境中，个人有了更多的机会来改变这种状态。个人要求个性解放，希望摧毁一切、创造一切、共享一切，而不愿再遵从传统权威的指引。所以可以说这就是一种“‘集市’模式”[①]。文化为动画创造了一个氛围，在这个结构和功能相对复杂的环境中，动画角色的个性得以充分发挥，并且变得更加圆满起来。这也就意味着动画角色在文化解读背景下让人体会了更人性化、更趋于真实或者拥有许多人性弱点的性格，因此更容易从模式化的动画造型中脱离出来，从而成为动画文化研究的重镇。当然，对于动画技术本身而言，它有着丰富的表现形式与技巧，也有着充分的灵活便捷性。但技术本身毕竟是僵硬的，只有加入了情感才具有现实意义。而这一切都需要人类的介入，都需要人性化的体现。因此，通过对文化的诠释，动画片将主权传递给了动画角色本身，角色的主体能动性在这里大放异彩。

当历史进入到多媒体并存的年代，许多因为技术革新引发的动画文化现象，值得我们关注。多年以前，一部叫做《大话西游》的电影影响了整整一代人，如今，“大话西游”已经成为一种文化现象，它不但影响了一群人的语言习惯，甚至还形成了某种命名方式(所谓“大话一代”)，参与了一代人的主体性建构。在“大话”的氛围中，《大话西游》的每一个人物形象都成了一个符号，生活在“大话”状态中的人们谈论着《大话西游》中经典的爱情、《大话西游》中的女人和《大话西游》中经典的对白。那些对白见证了一个时代的印记，也见证了一种文化的缩影……

《大话西游》成了一种“神话”，在一代人形成的文化群落里蔓延。《大话西游》

① E. S. Raymond. *The Cathedral and the Bazaar*. First Monday. 1998,3(3),第8页。

走红的方式既不同于民间的商业操作模式，也不同于主旋律电影，但是通过解读《大话西游》，我们可以管窥到社会思想意识的转换，尤其是在这样一个转型、各种思想冲突激烈的时代，这种文化的研究和回读就尤有意义和价值了。在介入大话文化之前，有必要先交代一下这部电影在中国大陆的发迹史，以及这部电影的内容梗概。

经过对《西游记》大幅度改编而成的《大话西游》，由香港彩星公司与西安电影制片厂合拍，1995 年开始在上海、北京、沈阳等中国城市里上映，三个月后《大圣娶亲》登场，可是两部影片票房都只在 20 万左右，同样的情况发生在全国各地，观众反应冷淡，不乏中途退场者。而同期的《摇啊摇，摇到外婆桥》票房接近 600 万，《阳光灿烂的日子》为 600 万，《红番区》达到 800 万，最高纪录当属《狮子王》，高达 1000 万元。然而 1996 年年底，《大话西游》的命运发生了戏剧性的转变。1996 年，结束影院放映的《大话西游》将拷贝传到了北京电影学院，也许电影学院的学生更容易接受似乎荒诞不经但充满了美好爱情冀望的故事；也许《大话西游》更适合在校园的土壤里开花，所以电影在学校一放映立刻博得满堂喝彩，巡回式的结构、被演绎成反叛性格的剧中人物、另类的爱情故事，《大话西游》中的对白被奉为《圣经》，开始有人研究起至尊宝穿梭于月光宝盒的寓意……没有人能够推算出到底从什么时候起，《大话西游》的名声开始传遍高校了，不懂《大话西游》、不看《大话西游》被认为是与时代脱节，根据《大话西游》改编的各种版本的故事也随之出现，年轻人以其取之不尽的热情反复体验着廉价盗版带来的欢愉，看《大话西游》成为像听流行歌曲一样普遍的事情。是的，在社会转型中度过青春期的人们在经历了王朔式的文学启蒙后，他们对"人文关怀"、"人文精神"之类的概念有先天的隔阂，他们承载不动过多的社会意义和历史记忆，而社会的变迁、文化的重构与整个世界的飞速运转，则带给这一代人独特的回忆与感怀。《大话西游》的风靡，和网络中此类动画作品的盛行一样，更多的是出于以下几个方面的文化理解。

首先，在商品化的社会里，文化交流与传播速度加快，物质崇拜和消费时代的到来使人们的文化价值观逐渐倾斜，在《大话西游》一代人的心中，传统观念向现代观念转换，后现代精神和反叛性逐渐浮出水面。《大话西游》里的那套批评语法是崭新的、充满活力的，文化的多元化和不稳定性使信息时代的人类渴望获取各种类型的感官体验。《大话西游》的神秘、浪漫和对于爱情的经典阐释以及有特色的对白给了这群人一个空间，满足了他们的心理需求和情感需要。

其次，对"英雄"的崇拜并没有停止。好莱坞的类型电影造就了太多的英雄，从超人到蜘蛛侠，从蝙蝠侠到神奇女侠，英雄始终高高在上，演绎自己的生活，他们扬善惩恶、劫富济贫，但是始终让人们觉得他们与自己的生活没有交集。英雄，

在高高的天上。《大话西游》讲述的故事是一个历程，一个转世奋斗的过程，让人们感觉不到神的不可接近和神话的难以企及。“在文化边缘领域的英雄更加显著，一种平民色彩和英雄主义交嬗的文化背景是有着根本性的影响力的。也正是因为这样的一种英雄主义的平民情愫或者说是平民主义的英雄理想……人生的戏剧化和人性的悲剧化同在，平民主义政治理念和英雄主义与精英主义的心灵需求同在，这一代青年人确信生活着的世界是一个分裂的世界，不仅机器和技术被分裂，而且生活和精神被分裂，唯一独立的就是梦境。”①

第三，“爱你一万年”的情爱观。爱情是什么？是那罐有保质期的凤梨罐头，还是前世与一个女孩的擦肩而过？是在爱情前加上一个“一万年”的定语，还是“穿梭时空得想见，天长地久人世间”的百年好合？《大话西游》用周星驰式的方式讲述了不同的爱情。“用一种近乎无聊的表演方式去寻找爱的过程的每一点快感和痛感。”不要太认真，不要太绝望，带着搞笑的噱头，带着浪漫的需求，建构一种充满后现代性的爱情。“大话”做到了，并且做得很好，以至于这种文化都带有这种基调了。在《大话西游》的文化基调里，如果说观音是传统文化的代表，那么唐僧在这里就是后现代文化的代表了。虽然新新文化②的代言“新新人类”喜欢悟空反权威、反说教的叛逆精神和敢爱敢恨敢骂敢打的率直以及一万年承诺的至真爱情，但是真正震撼新新人类心灵的却是以唐僧为代表的后现代文化③的爱无等差之心。后现代文化对理性提出质疑和挑战，以“世俗”、“媚情”、“特立独行”、“别样快乐”、“感官直觉”等为特征的“大话文化”就充满着后现代的气息，公然闯入日常生活。它按照自我的独特方式存在，藐视权威、追求个性张扬或者物质利益的最大化，符合市场规律。同时，它追求精神上的快乐，对于一切精神的压抑和感觉沉重的东西都不自觉地加以排斥，剔除那些造成伤感和不愉悦的精神因素和心理因素。从1976年第一代独生子女开始，孤独、自闭和拒绝成熟逐渐明显起来，新新人类某种程度上拒绝长大，而他们所处的环境竞争开始激烈起来，部分人被抛至社会的边缘地带，无所适从，不被重视和得不到肯定使叛逆的种子萌生，他们由此开

---

① 张立宪等：《大话西游宝典》，现代出版社2000年版，第116页。

② 新新文化是以新新人类为主体的体现个性自由和多元价值取向的亚文化形态。它是一种客观现实，不管人们承认与否，它都实实在在地存在，并且上演着人生的喜怒哀乐，品尝着生活的酸甜苦辣。

③ 后现代主义是在20世纪50年代初滥觞于西方文学、戏剧、舞蹈、绘画、雕塑和建筑，而在80年代盛行于西方学术领域和人类生活领域的一种学术思潮。对人类生活的所有领域，它都发出了质疑和挑战，主要代表人物有德里达、福柯、拉康等人。它还可以区别为建设性和怀疑性两个流派，其中包括后解构主义、后批判主义、新马克思主义等等。在美学领域，它强调美学高于功能；在建筑领域，它要提供给人们看起来像他们感觉的那个样子的房子，不需要对功能设计给予更多的关注，外观和形象的设计取得了比技术、实用、效能更大的优先权。

始向往“大话”世界里的“反传统”,“大话”从此变成了一种生活状态。从经典的台词中追忆多年前的“大话”文化,从“大话西游”的文化年代走来的一代人似乎感到那个时代的远去,从此“虚无战胜了理想,灵魂失去了宁静的精神栖居和归依之所”,然而,在互联网上,新一代的“大话”正在悄然兴起……

原创 flash 动画小组 showgood. com 的《大话三国》系列相对于电视剧和章回小说更加充满离奇的情节,作为解构主义的实践者,《大话三国》借古典名著中的人物形象表达时代的玩世不恭,用 flash 语言阐释着“大话文化”的独特,不可避免地张扬着后现代性。《大话三国》中,最典型的是无厘头式的搞笑,于是,无厘头被赋予了人文和社会的意义,它的所有栏目名称皆以“三国”冠名。大话三国系列 flash 主题鲜明,表达方式十分另类,各种人物的表演妙趣横生,“嬉笑怒骂皆成文章”,在使人们捧腹大笑之余,还可以启发人们思考一些社会现象。

而一些适合于网络传播特点的辅助元素也起到了至关重要的作用。其中音乐可以说是《大话三国》里相当出色的一部分,它完全是节奏式的、跳跃和怪搞式的,其本身并不强调叙事抒情色彩,完全是为了动画气氛和形式搞笑的需要。另外动画中的 Q 版人物设计、音响效果、动作节奏等等其他辅助元素也对喜剧因素的强化起到了一定的作用。当以上这些无厘头语言被杂糅在一起时,《大话三国》很快就获得了关注。无厘头作为解码的符号,很难说应不应该纳入一种文化的体系,然而,正是后现代文化观念的先行,成就了这种“大话文化”的盛行。

《大话李白》——古典加现代的超时空爱情故事,以“诗情画意”为背景“收买”观众挑剔的耳朵,词曲联袂可谓是“天衣无缝”。以李白为写实题材的歌曲很多,但是《大话李白》带给观众的是一个虚拟的、戏说的、如梦如幻的感觉,仿佛让观众置身古代和后现代,穿梭时空成为一个“爱情探子”,将酒仙、诗仙“李白”的罗曼史公布于世。《大话李白》中,李白是一个智慧与美貌的化身,浪漫与奔放的结合,侠义心肠、鄙视权贵、崇尚爱情、唐代愤青的形象。心胸狭小、独断专行的皇上,个性十足、重情重义、言语调侃但其貌不扬的王维以及美丽非凡、知书达理的玉环,都凸显了“大话”人物个性鲜明的特征。跨越时空的爱恋充满了讽刺与荒诞喜剧的色彩,在一些细节的处理上,比如随处可见的“办证”小广告,网络美眉的出现等,使作品具有了“大话”特有的温情微讽。自从 20 世纪初后现代主义的先驱杜桑开始使用“现成物”充当艺术品,开创了后现代装置艺术的先河起,后现代艺术就表现出随意性、未完成性和偶然性,“大话系列”也无一例外地借鉴了这些元素,借助经典,复制、拼贴,从哲学上说,正是在小心地避开绝对价值、坚实的认识论的基础、总体的政治眼光、关于历史的宏大理论和封闭的概念体系。

2005 年上映的《红孩儿大话火焰山》是又一部“大话”作品。这部电影运用手

绘 2D 人物、电脑生成 3D 人物、水墨背景、运动镜头等手段，视觉效果较好，是技术含量很高的制作。可以说，中国在制作动画电影的技术上已经同国外没有差距，真正的差距在编剧方面，“该片缺乏《幽灵公主》那样的气质，缺乏《攻壳机动队》那样的深邃，缺乏《狮子王》那种王者归来的气势”。然而，这部 Q 味十足的动画电影依然让“大话”这一特殊的文化现象，在新生代中掀起了又一次浪潮。脱胎于《西游记》的《红孩儿大话火焰山》完全以一种颠覆的面貌出现在观众面前，孙悟空一口俚语，唐僧直冒英文词，沙僧喜欢玩纸风车，牛魔王则跳起西班牙舞……这些《西游记》中本就精灵古怪的人物，以“新新人类”喜闻乐见的言行方式出现在动画片《红孩儿大话火焰山》中，大有将“大话”进行到底之势。为红孩儿代声的阿雅代表着一种新的文化，在这部颇有后现代色彩的动画片中，《西游记》故事中的许多主要章节被彻底颠覆，动画电影在节奏上十分明快，片中有精彩的打斗画面，迎合了观众对动画片的娱乐需求。从 1995 年《西游记之月光宝盒》和 1996 年《西游记之仙履奇缘》起，小说《西游记》便经历着无数次的改编，随之成长的“齐天大圣”也不再是单纯的毛猴了，那一段“曾经有一段感情放在我面前……爱你一万年”的台词被网民用二十种以上的方言重复了无数次。到了手冢治虫的笔下，孙悟空却成了一个圆脸熊相，有几分酷似“铁臂阿童木”，还有了性别意识的猴子，并拥有一个叫做爱铃的母猴作为女友。而到了《红孩儿大话火焰山》中，孙悟空露出了新的性情。片中的孙悟空有一身中国功夫，但个性急躁、容易冲动、难以驾驭，他担当向导兼保镖，还经常骂唐僧“娘娘腔”；剧中的孙悟空称自己是帅哥，捧唐僧为“老板”，管牛魔王叫“牛董”，讽刺猪八戒是“叉烧肉”，还和铁扇公主的宠物小猫“调情”，而唐僧更是说出了夹杂着英文的话语。正如沃・威尔什(Wolfgang Welsch)所说，一种新的看待世界的观念开始深入人们的意识，它反对用单一的、固定不变的逻辑、公式和原则以及普适的规律来说明和统治世界，主张变革和创新，强调开放性和多元性，承认并容忍差异。

“大话”在词典里的释义为“虚夸的话”，《西游记》、《三国演义》等古典名著相继被“大话”后，《红楼梦》也被网络写手们“大话”了：《宝黛相会之样板戏版》、《宝黛相会之聊天室版》、《宝黛相会之写字楼版》、《宝黛相会之无厘头版》等等，不乏幽默智慧的文字和创意，同时也有纯粹的“无厘头”。传统的故事情节，充满后现代风格的对白，以及搞怪的语言，这些都可以说是大话系列影片的共同特点。纵览“大话”热，这种把“个人化的感受”放在前沿，被充分给予的话语权和“后现代精神”不无联系，为后现代文化提供了佐证。“后现代以其反现代、反文化、反美学、反文学的‘游戏’状态从根本上消解了认识的清晰性、意义的明确性、真理的永恒性和价值本体的终极性……后现代文化特征体现在几个方面：体现在哲学上，是

'元话语'、'元叙事'的失效和中心性、同一性的消失;在美学上,传统美学趣味丧失,深度模式削平,历史意识淡漠,距离感消失,导致'表征紊乱';文艺上,精神维度消逝,本能成为一切,冷漠可观的写作成为后现代的标志;宗教上,关注焦虑、绝望、自杀等课题,走向'新宗教'挽救信仰危机。"[①]

经典融于凡俗,大话看似荒诞不经的风格,我们却能从最简单的话语中体会最经典的意蕴,从最朴实的比喻中找到最深刻的道理,不用劳心费神地从那些深奥晦涩的经典中找寻真理的内涵,也不用为一些悲惨的情节剧留下同情的泪水,只是在学习和工作之余,没有原因地笑,摒弃压力和劳累,痛快一次。部分人喜爱的"游戏化"、"娱乐化"的方式必然给"大话"的成长带来温床,后现代主义淡化了雅俗文化的界限。而在 20 世纪之前,文化完全高高在上,只有听高雅的音乐、欣赏绘画、品读歌剧才被理解为文化的方式。而到了 20 世纪的后现代主义阶段,文化的大众化给了"大话"生存的土壤,高雅文化与通俗文化,纯文学与通俗文学的距离逐渐消失,就连新闻都在娱乐化。美国著名批评家杰夫·戴奇指出:"每一次社会环境的不断变迁,伟大的艺术家们都会及时地反映并帮助定义那些由社会吸收了科技的、政治的和社会的变化,促成新的性格模式。"于是伴随后现代文化的浮出水面,动画文化也在吸收新的土壤养分,变得更加适合自身的繁衍了。这是一个动画自己的时代,商业成为艺术的符号,生活和艺术从此不分彼此。在后现代时期,不同的文化相同地被置于一种边缘化的地位。尤其是在后现代的网络艺术中,精英文学与大众文学的分化被填平。像"大话"、"水煮"之类的网络动画的盛行一方面说明了受众整体文化取向就像美国学者尼尔·波兹曼在《娱乐至死》中所提及的那样,"后现代社会的文化是一个娱乐化的时代,电视和电脑正在代替印刷机,印刷文化正在成为一种绝唱,图书所造就的'阐释年代'正在成为过去,文化的严谨正让位于快速,思想性和深刻性正让位于娱乐和快感。"[②]娱乐节目的盛行早就不再新鲜,似乎人们也习惯了以娱乐的方式生存,文化的多元化为"娱乐化"提供了有利的因素,但应当明确的是,"游戏说"只是文艺的一种现象,而非文艺的整体。丰富人的精神世界,提供优秀的精神食粮才是文化艺术的本质所在。另一方面,从文化生活的某一角度来看,也的确需要这样的创作来满足市场、满足需求。作为文化现象,娱乐化在根本上说是经济发展、科技进步、社会开放和人性解放的反映,要正确对待这一文化现象就应该在娱乐化中寄寓文化精神,协调商业性和艺术精神的关系。

---

① 张立宪等:《大话西游宝典》,现代出版社 2000 年版,第 285 页。

② 尼尔·波兹曼:《娱乐至死》,广西师范大学出版社 2004 年版。

第三节　动画审美:用激情诠释理性

“动画可以表达人们可能持有的任何思维。这使它成为交流中最卓有成效的和明确的工具,尽管它的设计意图只是为了迅速给大众以欣赏。”迪士尼的名言表明了动画的基本功能——审美需求。“审美是指事物引起人们美感的过程。这其中存在审美感知、审美意识和审美伦理三个层次,这是一个由审美感性认识向审美理性认识升华的过程,可统称为审美心理。审美心理,即是美感的心理形式。”① 在尼采看来,只有审美的人生才是真正战胜人生悲剧性的人生。审美的人生首先将人生及其悲剧看做一种审美现象。在把人生当作审美现象的基础上笑对人生一切悲剧。同时,以酒神精神克服人生悲剧性的审美人生还是一种醉的人生,强调在酒神艺术的醉中,通过生命力量的提高而直接面对永恒轮回之人生痛苦,从而达到生命自身的美化和欢悦。艺术审美的愉悦来自于形式的知觉,在自然生活中,对于生命的体验、理解、顿悟和揭示帮助人们进入“思维”的模式,在一种对艺术新的感知领域内,会有一种“情感”的出现,这种情感促成了艺术的审美心理。“这种神奇情感的出现,有时犹如一场和缓的潮汐连绵而来,是一种深深敬仰的安宁气氛遍布整个头脑。它也许继而变成一种更稳定、更持久的心灵状态,这种状态可以说是连续不断的,令人激动的是心灵得以激励,产生共鸣……”②艺术审美借助内容与形式的高度和谐,将美感传承并不断创造新的美的意味和形式。人们对“美”的认识和追求虽然不尽相同,生活的经历、人生的体验的不同造成了对美的理解不同,文化底蕴和审美接受能力以及民族、地域、习惯和兴趣爱好的不同也造成了审美心理的差异,但是仍有许多作品是雅俗共赏的,因为美的根源是“自然化的人”,美是“自由的形式”。

一、审美之潮:动画语言的诠释

什么是美?柏拉图说,美在彼岸。关于美的本质,马克思在《1844年经济学一哲学手稿》中指出,“动物只是按照它所属的那个种的尺度和需要来建造,而人却懂得按照任何一个种的尺度来进行生产,并且懂得怎样处处都把内在的尺度运用

---

① 胡智锋:《电视美学大纲》,北京广播学院出版社2003年版,第193页。

② 奥托:《神性的观念》,引自丁亚平:《艺术文化学》,文化艺术出版社1997年版,第239页。

到对象上去;因此人也按照美的规律来建造。"[①]马克思关于"美的规律"的界定打开了认识美的大门,而当作为抽象概念的美反映在作为实体的具象的美的载体中时,美的共性逐渐彰显出来。"美就是形象的真理。"[②]苏格拉底说:"如果有人告诉我,一个东西之所以是美的,乃是因为它有美丽的色彩或形式等等,我将置之不理。因为这些只足以使我感觉混乱。我要简单明了地、或者简直是愚蠢地坚持这一点,那就是说,一个东西之所以是美的,乃是因为美本身出现于它之上或者为它所'分有',不管它是怎样出现的或者是怎样被'分有'的。关于出现或'分有'的方式这一点,我现在不作积极的肯定,我所要坚持的就只是,美的东西是由美本身使它成为美的。"或者说,"美的东西之所以是美的,乃是由于美本身。"[③]著名的理性主义美学家狄德罗在《美之根源及性质的哲学研究》中曾说:"在我们称为美的一切存在物所共有的性质中,我们选择哪一种性质来适应美这一名词所标记的东西呢?……那只能是它一出现,就使一切存在物美的性质,这种性质的常有或稀少……就使这些存在物有较多或较少的美,而没有这种性质,就使它们不再有美。"[④]

每一个时代对于美的认识不同,不同的民族和地域文化也造成了审美的差异,生活的阅历、文化素养的高低以及个人的兴趣爱好和多角度的感受能力等诸多因素都造成了对于美的不同认识,在由"感性"向"理性"升华的过程中,我们获得了视觉、听觉等方面的愉悦,并在心理上获得了丰富的情感体验。在艺术美"内容"与"形式"的统一中,受众从表面层次的接受到心理层次的认同,使审美体验得到了升华。

在动画文化审美中,"美"不可避免地统一于"美"的概念系统之中,具有艺术审美的共性。就广义动画的范畴而言,动画审美囊括了以下艺术审美的主要特征。动画系统是一个庞杂开放的系统,在审美过程中,表象符号传达给受众,通过审美体验,受众将它们转化为深层意义上的符号,在这层符号上面,由受众自身的诸多条件决定着他们对动画作品的理解程度。当受众的审美观念与作品相符时,审美得到满足。

观赏动画,无需在"生活真实"与"艺术真实"之间划一条明确的分界线,因为每一部作品,我们都能够找到它们"真实"的理由。或者是对人性的真实追问,或者是对梦想真实的冀望,或者是肆意释放的真情。

在动画艺术中,动画形象是形式化了的生活。感性具体的生活经过视觉和听

---

① 《马克思恩格斯全集》(第四十二卷),人民出版社 1959 年版,第 97 页。

② 王宏建:《艺术概论》,文化艺术出版社 2003 年版,第 95 页。

③ 阿恩海姆:《艺术的心理世界》,中国人民大学出版社 2003 年版,第 261 页。

④ 狄德罗 :《美之根源及性质的哲学研究》,《文艺理论译丛》1958 年第 1 期。

觉的加工处理形式化后，就成为动画形象。以视听形式存在的动画形象通常存在着一个生活的原型。荣格认为，就像进化与遗传为人体的结构提供了蓝图一样，它们也为心理的结构提供了蓝图。“人生中有多少典型情境就有多少原型，这些经验由于不断重复而被深深地镂刻在我们的心理结构之中。这种镂刻，不是以充满内容的意象形式，而是最初作为没有内容的形式，它所代表的不过是某种类型的知觉和行为的可能性而已。”①原型与现实生活中的典型人物和经典场景有着密切的联系，但是原型并不是都以完整的、确切的形式存在的，具有一定的模糊性，有时候可能只是一些零散的记忆、片断性的影像或民间流传的口头传说。

而动画审美情趣的传递主要是通过动画作品中各个元素所展现的风格与内涵来实现的。这些元素既有造型、色彩、服饰等基本视觉单元，也包括情节、故事、表现技巧、技术运用等等综合性的组合单元。当诸多基本单元和组合单元汇集一体被观赏者接受时，就会逐渐地在人们的脑海中形成一种较为固定的审美情趣、审美结构和审美标准，并在这种情趣和标准的引导下逐渐地扩大为接受这种美感内涵的文化品质，形成某种特定的文化消费行为或者既定的文化价值观念。② 这就是为什么百年来，动画艺术以飞快的速度经历着空前的变化，历经各种文化思潮的洗礼，各种技术创新的激荡，一路走到今天，呈现在我们面前的是这样一种多元化的格局。诸多汇聚的单元，囊括着富有审美精神和审美内涵的语言构架、图像范式、经典范本、大众精神和民间技艺，被动画不断前行的巨浪所裹卷，成为一种独特的视听语言。

二、审美创造:动画精神的表达

动画通过形象的塑造进行情感的表达，在诠释情感的过程中，将审美精神渗透到观众的心中，在这个独特的审美体验过程中，经历着动画形象审美的几个阶段。在这个过程中，动画角色传达信息，故事演绎诠释情节，动画作品中所蕴含的深层内涵和承载的文化果实，逐渐渗透出来，一次一次改写着我们最初对于动画本身浅薄的认识。

（一）动画形象的创造性表达

我们在一段时期内一度认为动画的实现方式只是“画”的艺术，而没有从横向

---

① 《荣格文集》，美国：普林斯顿大学出版社，第 9 卷第 1 分册第 48 页。

② 彭玲：《动画导论》，上海交通大学出版社 2007 年版，第 3 页。

的角度去探索动画作为可视性语言的多种表达方法。这种通过形式和色彩传递情感的“运动的艺术”是有无限的生命力和可能性的，有时候甚至是抛弃了技术理性的，动画艺术家要有一双更为敏锐的眼睛去观察生活。2001年有部叫做《满月》的动画短片，导演保罗·格拉巴克说，在他的创作积累中，他试图“将日常生活中可认知的物体归结为简单的集合元素，进行再次重组。”他利用这种方法“探索了一个有艺术、自然、美、诗歌、科学构成的虚拟宇宙。”而同年的另一部作品《8月16日》正是“以音乐的形式玩动画的”。这些艺术家虽然和我们持有不同的观念，他们以表述自己的内心世界，展现自己独到的关怀为目的，虽然其作品更多的是小众范围内的精神享受，但却营造了文化自觉的一片天空。

动画形象在环境的烘托下也彰显着独特的魅力。动画作品一般都塑造出了典型环境中的典型人物，通过典型人物在典型环境中的戏剧冲突来传达作品的主题，体现作品的思想，流露作品的情感。像动画片《草原英雄小姐妹》[①]，剧本的原名叫《草原红花》，讲述的是生活在草原上的两个蒙古族小女孩龙梅和玉荣，为了保护集体的财产，冒着风雪抢救公社羊群的事情。动画电影以写实的形式表现了姐妹俩的英雄事迹。可以说，小姐妹与风雪严寒的大草原，是典型人物与典型环境。故事情节的安排和矛盾冲突的展开都是通过“典型”来传达出来的。在以下几个场景之中，这种“典型”得到了充分的体现：“玉荣掉进雪坑”，“玉荣救羊丢鞋”，“玉荣爬着追赶羊群”和“龙梅背着玉荣追赶羊群”，在这种艰难的条件下，龙梅和玉荣姐妹表现出她们可贵的精神品质。

动画形象在叙事的交响乐中凸显个性。《睡美人》是一个关于等待的爱情故事。公主一出生就遭到黑巫婆的嫉妒，被可怕的咒语诅咒，说在她十六岁生日当天将被纺锤刺死，后来即使三位仙女极力帮忙，却仍然避免不了诅咒的发生，公主因此长眠不醒。后来与公主互生情愫的王子为爱劈荆斩棘，克服万难，打败黑巫婆，才用真爱破除了魔咒。时间的魅力与轮回的爱情在理智的现代人手中削弱了戏份，但不变的是一种等待的情愫，它依旧淡淡地在恋人之间弥漫…… 睡美人的等待是动画时间的核心，全片是围绕着“等待”来展开营救的，最终，美丽的公主等到了爱情。动画的事件中，王子与公主是一个常见的命题套路，结尾自然是公主与王子最后终于在一起，过着幸福快乐的生活，反映这一主题的动画就有《白雪公主》、《仙履奇缘》、《小美人鱼》、《睡美人》、《阿拉丁》等。动画的形象是为事件服务的，动画形象之间的交织与冲突是为了诠释主题。也许有人会注意到迪士尼的许多动画电影在某些方面的雷同。譬如说，许多电影里都有爱情上演，不管故事是

① 上海美术电影制片厂1965年摄制，编剧：何玉门、胡同伦，导演：钱运达、唐澄。

多么的不同，环境是多么的迥异，人物造型是多么的反差。《狮子王》中，是动物的爱情——辛巴和娜娜青梅竹马的爱情；《美女与野兽》中，是异类的爱情——美丽的女孩和"非人类"的野兽终成眷属；《钟楼怪人》中，丑陋却心地善良的敲钟人与漂亮的吉普赛姑娘爱斯梅拉达也会擦出爱情的火花；《小美人鱼》中，艾丽尔爱上了英俊的王子，人鱼与人类的美丽爱情体现了异类之间的美好情愫。每部电影里都有一个反面角色来构成矛盾的冲突，两方的动画形象形成对比，共同推动剧情的发展。在《阿拉丁》中是巫师贾巴，在《狮子王》中是刀疤，在《花木兰》中是匈奴。每部电影里都有主人公的两个小朋友充当丑角，比如《小美人鱼》中的螃蟹和鱼，《阿拉丁》中的猴子和飞毯，《花木兰》中的木须龙和蟋蟀。

动画的世界，正是一个心灵无处不在的充满着意象的世界，是一个无所不能的世界，而且它们经常超乎观者的想象。许多获奥斯卡奖的经典动画虽然为大多数人所不知，但其艺术价值绝对远远大于商业价值，这些具有异乎寻常的发散性思维的动画大师们，捕捉了自己的灵感，填充到充满灵动和幻想的动画作品里，透过这些作品，你会发现他们的精神世界是多么的丰富和细腻。

（二）动画意蕴的深层次表达

苏珊·桑塔格说："形式的历史是辩证的历史。正如当一种感受力形式变得平庸、乏味、势必被与其对立的感受力形式所抛弃一样，艺术中的形式也不时被耗尽，变得平庸，不能激动人，势必被新的、反形式的形式所取代。""形式"在很多人看来，它包含的似乎是一种褪色的概念、一种空洞的外壳、一套无意义的公式；有时候它还被人们看做一种在行动、言语和工作中必须加以服从的规则。很多人还把"形式"想象成为一套类似处方之类的东西，例如：音乐中的奏鸣曲形式或回旋曲形式，诗歌中的法国民谣形式等等。在以上所有的用法中，"形式"都是指某种一般性的东西或在许多个别的事例中抽象出来的并且几经验证的概念。[①] 形式富有意味，就如同克莱夫·贝尔提出的"艺术是有意味的形式"，将艺术定义为一种广义的形式。动画艺术的功能可以大致划分为三种形式：动画作为技术、艺术和媒介。这种"形式"的划分超越了动画的表意层面——单纯的文本形式，是为了借助形式的表达，介入到对动画意蕴的深层次理解中，从而更好地诠释动画的文化品格。

艺术意蕴深藏在艺术作品中，常常具有多义性、模糊性和朦胧性，体现为一种哲理、诗情或神韵，经常是只可意会，不可言传，需要欣赏者反复领会、细心感悟，

① 苏珊·朗格：《艺术问题》，滕守尧、朱疆源译，中国社会科学出版社 1983 年版，第 123 页。

用全部心灵去探究和领悟，它也是文艺作品具有不朽的艺术魅力的根本原因。

动画艺术作品蕴藏的文化涵义和人文精神凝聚着时代的特色。经典动画作品正是因为具有深刻的艺术意蕴和独特的艺术创造，从而体现出较高的文化品格和艺术价值，因而使许多的经典角色流传银屏。艺术意蕴作为民族文化审美心理的积淀，凝聚着具有民族特色与时代特色的文化内涵。动画在娱乐化中寄寓艺术精神，对时代性又提出了挑战，就是艺术需要反映与人民关系最密切的心灵问题和社会精神。有一个文学现象值得探讨，就是有的文学作品，一些专业人士认为艺术性很好，大力推崇，但是大众读者，甚至其他领域的知识分子，都反应平平；而有的文学作品，形式上比较直白，却触及了群众最关心的某些社会问题，甚至是社会价值观的核心问题，如公平正义，因而常常引发强烈的社会反响。这说明在当今的中国，文学艺术的一个重要作用还在于它的认识价值、社会功能。人们在高速的生活节奏中，主要是从这个独特角度获取比较新的社会人生信息，丰富精神认识，增强精神力量，很多人还没有过多时间来把玩文学。手机短信文学也许是一种快速把玩文学的新形式，但它在提供精神的丰富性和力量性上显然要有限。当然，这并不是说文学不必讲究艺术性，好的文学一定是手法独特、描写精彩、充满精神力量的。目前我们的社会正处于快速发展时期，同时也是矛盾较多的时期，文学作为最能够体现社会精神的艺术，应该关注并艺术地反映社会进步的时代精神。动画剧作也应当关注这一现象。剧作家要充分考虑到动画的受众，要明确剧作的目标群体，不能脱离了观众进行创作。经典角色的诞生，正是经过了最广大受众的认可而成为经典的。经典动画的艺术意蕴就在于积淀了民族文化的审美，关注人们的日常生活，因而具有亲和力和持久性。就如同 1928 年 11 月 18 日诞生于美国加利福尼亚州的米奇老鼠，是动画史真正的经典，它历经八十年而经久不衰，深受成人和儿童的喜爱。沃尔特·迪士尼也被人们称为“米老鼠之父”。米老鼠故事惊险、曲折、生动，知识性、趣味性极强，它在几十年的演艺生涯中也在逐渐变得更通人性，更加具有亲和力。

动画艺术的意蕴在有限中体现出无限，在偶然中蕴藏着必然，在个别中包含着普遍。优秀的艺术作品通过塑造典型的艺术形象，以情感人，传达出深刻的人生哲理或思想内涵。就像《狮子王》，承起迪士尼一贯的作风，逼真的角色性格塑造是这部电影吸引人的一个重要因素，无论是快乐与忧郁的辛巴，还是娜娜、穆法沙、丁满、彭彭、刀疤、鬣狗都刻画得栩栩如生，那种人性化的刻画与叙述达到了角色深化与主题升华的效果。无论是辛巴小时候懵懂无知、乖巧可爱的形态刻画，还是长大后天真与威武的逼真展示，或是处于彷徨与矛盾心态的细腻描述，都能让我们窥视出人的成长。辛巴的成长历程也伴随着他对友情，对生命轮回的体验

与对责任的承担。在艺术形象的性格呈现过程中，影片传达了关于成长，关于责任、爱、友情、权力等深刻的值得思考的问题。跟迪士尼以往和之后的动画片一样，在影片的叙述主线之外，配角总是担当起搞笑和幽默的重任，这不仅调和了电影的主基调，也能使电影的叙事结构更加均衡，像那三只邪恶又不乏小丑特点的鬣狗，当然了，还有陪伴我们主人公一起成长的丁满和彭彭。丁满和彭彭这两个朋友对小辛巴的成长也是至关重要的，他们教会辛巴如何快乐地生活，这种在明亮欢快的基调里成长的历程，也是辛巴对生命的体验历程。

动画艺术作品中的深层意蕴，有时还会具有多义性和模糊性。例如关于《花木兰》的文本起源，就存在这样一个问题，她是文学史上难得的女性形象，她给很多女性以想象的空间，她们向往自由的生活，木兰是一种理想。但是，木兰形象本身又有一个化解在男权规范之内的问题，木兰的自由、木兰干一番事业是在男权道德容许的范围之内，木兰归来必须还复女性身份，贴花黄，理丝簧。木兰形象是具有这种两面性的。

关于迪士尼动画片《花木兰》的最初来源——中国的民间传说，同样具有模糊性和多义性。并且，关于木兰的真实姓名也是说法不一。《明史》说她姓朱，而《清史》则说她姓卫，更流行的传说认为她姓花，也有人以《木兰辞》为本，说她姓木。对木兰究竟是哪里人，也有不同看法。有人说她是河北完县人，也有人认为她是河南商丘人，另一派认为她是甘肃凉州人。另一方面的争论是关于她生活的时代。宋代有人认为木兰是隋唐时期的人物，清代有学者断定她是隋朝人，也有人认为她是南北朝时期的人。官方最早关于她的业绩的记录见于宋朝，而在中原流传的种种故事则表明她必定是唐朝以前的人物。上述种种争论在一点上却是一致的，那就是，虽然木兰可能是一个虚构的人物，但是在古代中国的现实中，必定出现过类似她那样的女英雄，而木兰则集中反映了她们的特质，象征着对她们的业绩的一种文学或文化上的承认。木兰的力量"不在于她女扮男装所取得的成就，更在于她作为女性在一个认为妇女应当美丽、沉默、安静的世界所做出的业绩"。正是因为文本的不确定性，才使"木兰从军"的故事有更大的创作余地。故事正是在充满神秘想象和历史猜想的中国古代展开，有长城，有烽火，中国的风貌被展示成为一幅悠远的风景画。

动画作品中的艺术意蕴，并不完全是由艺术形象体现出来的主题思想。比起艺术作品的主题思想来，艺术意蕴是一种更加形而上的东西，它是一种哲理或诗情，是这样一种艺术境界，即"此中有真意，欲辨已忘言"，只有通过对整个作品的领悟和体味才能把握其内在的意蕴。许多情况下，对作品的艺术意蕴的阐释，都只能接近它，而无法穷尽它。

英国作家刘易斯·卡洛尔的《爱丽丝漫游奇境记》,是儿童文学史上的一部重要作品,不但当时一推出就十分受欢迎,更深深影响了后世的许多作家。书中呈现出一个小女孩的幻想世界,主角爱丽丝在梦中跟着一只会说话的白兔,来到一个奇怪的世界,那里充满许多千奇百怪的事物。后来在 1871 年刘易斯·卡洛尔又继续推出了第二部与爱丽丝相关的著作《爱丽丝镜中奇遇记》。这两部著作均借助了一个小女孩的眼光来看待世界,即使在成年人看来,也蕴含了许多的哲理。迪士尼根据小说改编的同名动画于 1951 年上映,其实早在 1936 年,迪士尼就推出过一部以米奇为主角,名为《镜中历险记》的动画,就是改编自《爱丽丝漫游奇境记》的续篇《爱丽斯镜中奇遇记》,片中米奇进入了镜中的世界,发现所有的东西都是相反的,而且被施了魔法。

动画版本的《爱丽丝漫游奇境记》与原著相差并不大,许多书中著名的场景都在动画片中忠实地呈现出来,像是书中红心女王举行的那场槌球赛(以红鹤为槌、以刺猬为球),或是疯狂帽匠的茶会等等。但也有些情节其实是从刘易斯·卡洛尔的"爱丽丝系列"第二部《爱丽丝镜中奇遇记》中取材的。在影像表现上,《爱丽丝漫游奇境记》自然地与心理学、表现主义、超现实主义和先锋派以及符号学等巧妙地结合在一起,甚至这种细致而精巧的应用都令人叹为观止。例如,动画影像中出现了一只毛毛虫,口中总是叼着一根烟管,就跟原著中描述的如出一辙。毛毛虫的烟管能吐出各种英文字母,例如当毛毛虫说"Who Are You?"时,后两字他就吐出"R"和"U"两字母;说"Why?"就吐出"Y",这大概就是网络年代到来以前最早的精简文字法。另外,在《爱丽丝漫游奇境记》中有一段海象和木匠之间的故事,这是那对爱说故事的双胞胎 Tweedledee 和 Tweedledem 为女孩爱丽丝所说唱的故事,故事中海象和木匠诱骗牡蛎们,要把它们全都捕捉起来吃掉,这一幕中牡蛎家族有一个月历,月历上出现的是三月"MARCH"那页,其中字母 R 突然变成表示警告的亮红色。为什么呢?这是因为早年人们的冷冻技术还不发达,因此若在夏季吃牡蛎 ,很可能会不太健康,吃到坏掉不新鲜的牡蛎。换言之,夏季对牡蛎来说,反而是它们的"安全季节",其他的季节就是危险季节。正巧,一年十二个月的英文名称中,五至八月都没有字母 R (May 、June 、July 、August),其他月份的英文名称则全都有字母 R(September 、October 、November 、December 、January 、February 、March 、April),所以,有字母 R 的月份就是牡蛎的危险月份,因此月历上 R 会用大红色标出来,表示警告之意。这种细致入微的观察和别具匠心的设计,使迪士尼动画在意蕴层面上达到了一种境界。随着西方后现代主义的兴起,精神分析学和心理学等学科的发展,《爱丽丝漫游奇境记》逐渐风靡,这部与先锋艺术相结合的迪士尼动画充分体现了动画中蕴含无数可能性和哲学性的意蕴。

在动画艺术作品的层次构成中，艺术语言和艺术形象起到了关键性作用。并不是每一个艺术作品都必须具有这一层次，某些偏重娱乐性、功利性或纪实性的作品，常常就不存在这一层次。但是，从总体上讲，正是动画作为技术、艺术和媒介这三种功能的完美结合，形成了流传后世的优秀艺术作品。艺术作品的这三个层次具有相对独立的意义，其中每一个层次都有着自身的审美价值，人们在欣赏艺术作品时都会感受到。有的艺术作品或许只有其中某一个层次比较突出，或者有独创的艺术语言，或者有感人的艺术形象，或者有发人深思的艺术意蕴。但是，真正优秀的艺术作品，总是在这三个方面都卓有成就，并且将这三个层次有机融合为一个整体。从某种意义上讲，这样的作品才是传世不朽的艺术作品。

经典作品通常是三个层次兼备并且巧妙地融合在一起的。例如《千与千寻》，许多人认为这部电影带有哲学的气质。其实，《千与千寻》将艺术的三个层次进行了巧妙的融合，这部浑身上下都洋溢着浓重日本情调的影片，精确细致的绘画，凝重妖艳的色彩，真实又充满幻想的细节在完成了第一个层次的升华后，巧妙地潜入了第二个层次：对人物性格的塑造和影片主题的挖掘。无论是拜金主义的代表汤婆婆和她的油屋同党，还是完成自我成长洗礼变得坚强的千寻，在经历了这个非人类世界的精神之旅后，我们看到了用心良苦的宫崎骏所要表达的一个主题：每一个人都无法避免成长。在人与自然的对决中，疲惫的宫崎骏回到了现实世界里，他决定用成长的主题去实现自己对世界的怀疑，而与以前仅仅是在怀疑中表达一种人与自然对立的情绪不同，他这次想说的是，如果每个人都是“千”，人与自然就浑然一体了。同时，动画还显露出西方对日本在艺术、工业等领域的近代启蒙和现代化进程的影响。宫崎骏有相当一部分作品以西方世界为背景，他的这部作品里的一些情节设置也显示出他受西方艺术的影响：千寻的故事(包括她的伙伴迷途的“面具妖怪”)明显带有“绿野仙踪”的影子；还有一些细节，如白先生再三告诫千寻：返回人间的路上千万不能回头，这也源自于古希腊神话中俄耳甫斯去冥界寻找妻子欧律狄刻，他不听诫命在回程的路上回头看了妻子一眼，致使其妻重堕地狱的故事。此外，宫崎骏在另一部作品《幽灵公主》里大力宣传的“环保”，在本片中也没有忘记稍加提及：浑身恶臭的河神前来“油屋”洗澡，千寻竟然从它的身体里清理出了一大堆人类的工业垃圾。这些光怪陆离的场景、美轮美奂的手绘、炫目而又不轻浮的色彩、想象奇特的情节，不仅继承了自《古事记》以来日本文学、艺术中天真稚气的一面，而且，正是这种“人情的润泽”，使《千与千寻》闪耀着人文主义的爱的光辉。

三、美的巅峰:博弈的均衡点

本雅明在《机械复制时代的艺术作品》中指出,"现实的那些非机械的方面就成了其最富有艺术意味的方面,而对直接现实的观照就成了技术之乡的一朵蓝色之花。"[①]技术视域下的美学遐想里,影像艺术根植于现代工业和现代人的惊颤经验,而技术文明催生的艺术之花,获得了一种最强烈的生命力。布烈松把电影艺术称为"电影书写",在他看来,这是"一种运用活动影像和声音的写作",他说,"我们的眼睛太过思考、太理智。两类实在:一是未加工的实在,由摄影机如实记录下来;二是我们所指称并看见的实在,被我们的记忆和错误打算扭曲。问题是:借助一部不像你那样子去看的机器,令人看到你所看到的。"[②]麦克卢汉认为,人类进入地球村时代,"电子的速度会取消人类意识中的时间和空间。即使事件一件接一件,也不存在任何延迟的效果。"尼葛洛庞蒂则指出:"人类进入了数字化生存的时代"。

由此我们可以体会到这样一个事实,那就是数字化的跨越、新媒介的出现、科学的发展以及呈像技术的革新,使得理性的科学与感性的艺术之间,激情的文化与多元的媒介之间,真实的世界与幻想的梦呓之间,架起了一座桥梁,而关于科学与艺术,生活与影像,本土与全球之间,既存在着分野又消弭着边界。

(一)互动:科学与艺术

艺术创作是一个运用物质媒介的手段把艺术家的审美观念、审美意象和审美情感传达出来的表现过程,这就需要技艺或技巧。[③]动画艺术在创作和诠释过程中,融入了创作者艺术的思维和灵感,借助了技术的手段和载体,将艺术的形象思维和科学的逻辑思维结合,技艺的融合表现得尤为明显。借助技术和艺术的珠联璧合展现审美观念是动画艺术审美的特性之一。

福楼拜形象地把科学与艺术比作两个兄弟,他感慨道:"越往前进,艺术越要科学化,同时科学也要艺术化,两者从山麓分手,回头又在山顶汇合。"而"按照亚里士多德的观点,技术是和理性、正确知识相关联的创造性的行为。"[④]

---

① 本雅明:《机械复制时代的艺术作品》,中国城市出版社 2002 年版,第 112 页。

② 罗贝尔·布烈松:《电影书写札记》,生活·读书·新知三联书店 2001 年版,第 45—46 页。

③ 王宏建:《艺术概论》,文化艺术出版社 2003 年版,第 103 页。

④ 彼得·科斯洛夫斯基:《后现代文化——技术发展的社会文化后果》,毛怡红译,中央编译出版社 1999 年版,第 2 页。

在人类文明的早期,科学与艺术是合为一体的。近代意义上的科学肇始于14世纪至16世纪的西方文艺复兴时代,与近代意义上的艺术出现的时间大致相同。始于18世纪的工业革命成为人类发展史的一个重要事件。科学的位置逐渐发生了转换,逐渐由边缘走向中心,“科学”逐渐泛化为“科学主义”,并形成了与人文主义的对峙。科技理性、工具理性等逐渐开始作为“技术”排斥着人的地位。科学与艺术分手,人文精神失落。科学主义和人本主义的不断发展使科学与艺术的结合变得紧迫和必要。20世纪艺术与科学经历了漫长的疏离与对峙,在世纪末终于华丽地汇合。然而仍有许多诸如如何扬弃、重新整合等问题是无法回避的,既指向广义的文化整合,又意味着多向度的技术手段的整合。

科学与艺术经历着合—分—合的变化,意味深长。规律的发生总是呈现出相似性,这种惊人的相似规律同样体现在事物的发展上。

关于“科学与艺术”的关系,是一个旷日持久的争论,随着技术文明对人们日常生活的渗透,科技理性的影响无法忽视,科学与艺术的融合已经成为时代发展和文明进化的必然。16世纪科学与艺术的分道扬镳使两者在各自的领域中取得了辉煌的成就,同时也给两者带来困窘。科学的深宫与艺术的象牙塔的绝对分离,使科学家和艺术家都感到孤寂和厌倦,所以此后的几百年来,许多科学家便涉足于艺术,而不少艺术家也开始垂青于科学。

正因为如此,当今的一些科学大师、艺术大师都力图推翻科学与艺术之间人为的藩篱,实现两者的大融合。克罗奇(B. Croce,1866～1952年)说,“艺术与科学不尽相同而又相互关联;它们在审美的方面交会。”[①]李政道撰文《科学与艺术》把科学和艺术看作一枚硬币的两面:科学家追求的普遍性,是人类对自然现象的抽象和总结,它适用于所有的自然现象。它的真理性植根于科学家以外的外部世界,科学家和整个人类只是这个外部世界的一个组成部分。艺术家追求的普遍真理性也是外在的,植根于整个人类,没有时间和空间的界限。尽管科学的普遍性和艺术的普遍性并不完全相同,但它们之间有着很强的关联。科学和艺术的关系是同智慧和情感的二元性密切相连的。对艺术的美学鉴赏和对科学观念的理解都需要智慧,随后的感受升华与情感又是分不开的。没有情感的因素和它的促进,我们的智慧能够开创新的道路吗?而没有智慧的情感能够达到完善的意境吗?所以,科学和艺术是不可分的,两者都在寻求真理的普遍性。普遍性一定植根于自然,而对自然的探索则是人类创造性的最崇高的表现。事实上如一个硬币的两面,科学和艺术源于人类活动最高尚的部分,都追求着深刻性、普遍性、永恒

① 克罗齐:《美学原理》,外国文学出版社1993年版,第32页。

和富有意义。鲁道夫·阿恩海姆曾经把直观知觉和理性分析形容为人类心灵被赋予了的两种程序,这两种能力具有同样的价值,同样是不可或缺的。直觉用于感知具体情态的总体结构,理性分析用于从个别的情景中将实体与事件的特性抽象出来。直觉与理智并不各自分离地行使其作用,几乎在每一情形中两者都需要相互配合。阿恩海姆所说的直观知觉和理性分析的关系可以说就是科学与艺术的联系。

科学与艺术的水乳交融以各种形式存在着,并用审美证明着自己存在的必然性。例如文艺复兴时期随着近代自然科学的发展而形成的解剖学和透视学之于绘画与雕塑;19世纪自然科学在光学、色彩学及摄影技术方面所取得的成果之于印象派画家的新的色彩观念与技法。一个更为令人瞩目的现象则是现代科学技术在建筑、工艺美术部门的全面介入。这种新的趋势在相当大的范围内甚至带来艺术创作过程性质的彻底改变以及艺术结构的根本性改造,同时造成人们审美和艺术趣味的极大变化。[①]爱因斯坦说过,人们总想以最适当的方式画一幅简化、易领悟的世界图画。于是,科学家们和艺术家们以自己的方式创造着他们的世界图画,所以,组成这个世界的有音符、文字、色彩和观念,也有方程、函数、粒子和细胞。

在今天的动画作品中,我们无需刻意追问科学与艺术的比例分配,更无需执拗地去计算技术之于故事本身带来的视觉冲击,因为在动画的世界里,永远都在创造"不可能",那些现实生活中无法企及的梦想通过动画技术变成了心灵的震撼,而故事里动人的细节却闪动着艺术的灵光。

(二)融汇:生活真实与艺术真实

关于真实,被誉为"现代艺术之父"的塞尚曾经这样感慨道,"绘画不是追随自然,而是和自然平行地工作着"。很显然,塞尚的内心里有一种使命感,绘画在他心目中并不是单纯的描绘,而是一种对创造性品质的追求。于是,视觉艺术领域就渐渐出现了一些变化,那就是"从模仿自然——描绘外部的真实走向表述内心的真实"。[②] 如果欣赏一部动画作品,我们每时每刻会发出诸如"画得太像了"之类的感慨,那么动画艺术,或许失去了她艺术化生存的意义。但是相反,如果一部动画作品引起我们强烈的情感共鸣,那么它一定在某些维度上具有对"真实"的心理建构。

---

① 王宏建、袁宝林,《美术概论》,高等教育出版社1994年版。

② 周培德:《光:视觉语言》,上海书店出版社2009年版,第119页。

因此，观赏动画，无需在“生活真实”与“艺术真实”之间划一条明确的分界线，因为每一部作品，我们都能够找到它们“真实”的理由。或者是对人性的真实追问，或者是对梦想真实的冀望，或者是肆意释放难以释怀的真情。而从心理学的角度看，在视觉上内心的真实与外部的真实有时并不对称，呈现出来的往往是一个错位的结构。遇到这样的情况，艺术家的内心就产生了对自然真实进行重新建构的冲动，其后果往往是对物体进行夸张、扭曲、变形，以符合内心的需求。[①]

作为一门古老的艺术形态，戏剧艺术被称作人类性情的天籁，它与人类文明一同诞生，并逐渐成为人们所熟悉、喜爱的艺术种类。动画艺术的语言就是秉承着戏剧艺术的语法，不断进行更迭和创新的。

从亚里士多德开始，戏剧就逐渐形成了结构方面的模式：亚里士多德认为，戏剧的结构必须分为头、中、尾这样的三段式。后来人们感觉在一出戏里高潮特别重要，应该强调，就出现了“启、承、转、合”的说法。后来，黑格尔总结出“冲突律”的结构思想，他认为戏剧冲突是布局的依据，他进一步发展了亚里士多德关于“头、身、尾”的三段式说法：“合式的起点就应该在导致冲突的那一个情境里，这个冲突尽管还没有爆发，但是在进一步发展中却必然要暴露出来。结尾则要等到冲突纠纷都已解决才能达到。落在头尾之间的中间部分则是不同的目的和相互冲突的人物之间的斗争。”这种结构法依然是今天的动画叙事的主要结构法则。动画的幻想是通过其独有的表现手法来实现的，这些手法主要有夸张、拟人、假定等，它们通过“生活真实”与“艺术真实”的平衡，体现出动画艺术特殊的魅力。

夸张

夸张是文学艺术中通用的一种艺术手法，但动画的夸张自有其特殊的规律，它不是对生活中某一部分简单而适度地放大或缩小，而是极度的夸张，全面的夸张。这种夸张具有假定性、比拟性、虚幻性、情节性。像《钟楼怪人》中那个丑陋的敲钟人，《西游记》中有着七十二变的孙悟空，《大头儿子小头爸爸》里那对在外形上面似乎有些不可思议的父子，《哆啦 A 梦》里那个有着百宝囊的机器猫等等。夸张的目的在于，将生活中的一些戏剧性故事、触动人心的细节、难以忘却的日子等片段，以一种适合动画表达的方式进行诠释，从而让人们能够更好地领悟到动画艺术形态下的表象张力。在“夸张”语境下，动画人物更容易做到逻辑上的合理性，以完成常人无法做到的超常规事件，从而让梦想变得可以触碰。

拟人

拟人就是把非人类的东西加以人格化，赋予他们以人类的思想感情、行为和

---

① 周培德：《光：视觉语言》，上海书店出版社 2009 年版，第 119 页。

语言能力。拟人体的动画人物,就是采用拟人化手法塑造的。在超人体与常人体动画中都离不开比拟,因为一个概念、一种观念、一种品质,都可以在拟人手法下变成动画人物。动画中的动物形象往往都具有人的特质,它们之所以成为备受欢迎的动画角色,就是因为拟人化的特征。像《小鹿斑比》、《小飞象》、《狮子王》,动物被赋予了人的品质,或高贵,或纯真,或狡猾,或凶猛,在一个类似于人类"社会"的环境里——大森林,同样是一个复杂的社会,甚至还会有阶级意识,会有意识形态,会有激烈的冲突。这就是优秀动画的设置原则——拟人。

假定

运用假定手法所写的动画,被称为超人体动画。巨人、灯神之类是假定的人物;耳朵、嘴巴被气跑了是假定的事件;《小美人鱼》中的海底皇宫是假定的环境,《美女与野兽》中,那朵玫瑰花是假定的,《千与千寻》中,女孩误入的奇幻世界是假定的,《熊的传说》里,那个变成熊的男子同样也是假定的。这些现实生活中不会存在的事件、环境或者人物,在动画的世界里人们并不会觉得突兀,觉得虚假。虽然它们是现实生活中不可能发生的,但高度假定性的动画又必须"合情合理",能在动画的虚拟环境中自圆其说,从而达到"假者见真",折射式反映生活真实的目的。

在内容上,动画作品也融合了这两种真实,一方面,通过这种"画"出来的艺术,释放了想象力,将许多生活中不可能见到的景象进行艺术的处理,达到了惊艳的艺术效果;另一方面,尽管许多动画展现出来的故事让人叹为观止,充满了无尽的虚幻,但是其本身表现的内涵和哲理却是真实的,能够与生活中的经历和情感发生共鸣,从而让人久久不能忘却。

首先,动画剧本通常具有深刻的内涵和鲜明的寓意,常借助事件来阐明道理,表现主题。寓意与创造性是动画的灵魂所在,故事是为了说明寓意的,说故事的方法有时体现着创造性。因而动画最大的特征之一就是假托具有创造性的故事,寄寓哲理。《狮子王》依然被人们记忆犹新,其原因在于它并不是一部简单地面向孩子的电影。电影里没有讲述"爱是万能的"或者教育孩子如何努力来让事情变得更好。但是,全片却始终在阐释着关于爱,关于责任,关于权力和如何面对成长的主题,在动画中,孩子们学会了爱,体验着成长的喜悦与辛酸,大人们思考着责任与义务,爱与权力。《美女与野兽》的故事发生在一个不知名的村落外的森林里。这里住着一位因为缺少宽容和爱心而被魔咒化为野兽的王子,唯有真爱才能解开咒语,使他恢复原形。村子里美丽的姑娘贝尔与父亲相依为命,一天父亲在森林里迷路了,误入城堡被凶狠的野兽所囚禁,贝尔为救父亲,自愿留在城堡内。经过一段时间的相处,贝尔发现其实外表凶狠的野兽心地很善良,不知不觉就爱

上了它，最终，怪兽也被解除了魔咒，变回英俊的王子。真爱和宽容可以改变一切，这美丽的哲理被美丽的动画所演绎，动画用美丽的视听语言和精美的造型，通过美女和野兽之间情感关系的变化，烘托出如何学习爱人和被爱的主题。《仙履奇缘Ⅱ》则通过灰姑娘进入皇宫之后的生活，讲述了即使最美好的梦想成真，一切都还是要保持真实的自我，才是最快乐的生活这一道理。与动画《花木兰》的主题相似，追寻自我价值是现代女性的精神品质，《花木兰》中以大量篇幅描写木兰不让须眉的精神力量，而对女扮男装的种种尴尬只作了简单而得体的处理，并且让木兰在影片的中段即现女儿身，并最终让她获得了爱情。在《花木兰》中，花木兰"现代女性"的性格是动画成功的因素之一。

其次，动画的故事情节通常具有虚构性，这种"虚构"容易让人们更景仰于动画艺术的表现手法，因为它常常将许多现实问题以幽默、辛辣或直击软肋的方式表现出来。例如动画片《超级肥皂》，片中虚构了一种"肥皂"，能够使任何颜色的衣服一洗即白，这吸引着越来越多的人们前来购买。整个世界一片雪白，人们穿着相同的白色衣服，后来，当一位衣着鲜艳的女孩出现时，人们苍白的世界仿佛划过一道靓丽的风景线，这时，又一个虚构的设置——超级颜料公司出现了，于是人们又开始了新一轮的竞相购买。虚构之所以并没有让人觉得虚假的原因就在于，动画本质上只是一种比喻、一种影射，它所追求的不是故事本身的真实性、生活的真实性，而是艺术的真实性和心理的真实性，是将整个故事当作一个比喻，或以此喻彼、以古喻今，或以大喻小、以远喻近，借此传达某种教训和事理。

(三)甄别：本土化与全球化

中国动画的美术风格俨然继承了中国绘画的思想，并受到儒家和道家的哲学思想的影响，从一开始就显示出她独到的美学风格。在中国画家的血管里面，总是涌动着一种儒家或是道家的豁达，他们继承了传统文化对于美的认识，在认识美的基础上彰显着美。中国动画也不例外。从1926年中国第一部动画开始，这种源自中国绘画审美意识和中国传统文化的民族精神就已经逐渐渗透到作品当中了。

笔墨迹化的东方意象给中国动画带来神秘和高深莫测的感觉，水墨动画，成为独具东方意味的视觉意象。斑驳墨迹中，中国美术的审美思想得以淋漓尽致的表达，水墨为上的观念是老子美学"大音希声，大象希形"思想的体现。格调清新、洒脱、空灵、飘逸的水墨动画将中国诗画的意境和笔墨情趣融进了每一个画面里，把中国水墨动画这朵艺术奇葩推向新的境界。中国传统文化的精髓为中国动画注入了新鲜而又厚重的血液。中国美术风格的多样性也促成了动画形式的多样

性。来自民间的剪纸艺术促成了剪纸动画，当第一部剪纸动画《猪八戒吃西瓜》诞生时，我们欣喜地看到美术风格对于动画的重大意义。万古蟾在其自述中曾谈到："剪纸片令我满意的是它浓郁的民族风格。我国早期动画片是我和兄弟们在外国片的启发下研制的。许多年后，还或多或少地带有外国片的影响。剪纸片则不然。它根植于民间艺术，一开始就显示出鲜明的民族风格，使我国的美术电影艺术在民族化的道路上迈出了可喜的一步。"中国的民间年画有着悠久的历史，天津的杨柳青，苏州的桃花坞，潍县的杨家埠，生于斯长于斯的广大民间艺人创造出无数栩栩如生的典型形象，每一个形象的背后有都有一个生动的故事，这些都是中国动画取之不尽用之不竭的源泉。而惠山的泥人等民间工艺品又使中国的泥偶动画独具特色。民族工艺美术的发展使中国动画拥有深厚的民族积淀和文化源泉。

2008年有许多动画作品引发人们的热议。《功夫熊猫》的热映让中国人不断进行自我反省，而动画人更是从中受到触动。据英国媒体报道，《功夫熊猫》在中国的票房一路攀升，中国的电影文化主管部门已经讨论了为什么这样一部拥有众多中国元素和背景的影片由好莱坞来制作会更成功等问题。问题的症结在于，国内对动漫电影控制较严，而且1.23亿美元的电影投资存在巨大风险。

报道称，《功夫熊猫》把高科技、明星的召唤力与中国传统文化融合在一起。所涉及的中国元素包括山水画、建筑、古典神话、针灸、流行语，以及鹤、蛇、猴子、螳螂、老虎等象征不同武术流派的角色。而法国《世界报》却以《〈功夫熊猫〉伤中国自尊心》为题发表文章，称美国梦工厂以中国国宝熊猫为主角的新片《功夫熊猫》，给一道地道的中国菜调进世界口味的调味料。这一报道同样引起人们的反思。

《功夫熊猫》带给中国动画产业的，是文化的激励与挖掘文化资源背后的自省。与此相似的例子还有关于"三国"题材的开发。20世纪90年代中期，一部八十多集的电视连续剧《三国演义》第一次大规模地把这部文学名著搬上了荧屏，那时人们欣喜地以为，古典文学名著在当今焕发了新生。其实，"三国"题材在包括古典绘画等在内的许多艺术领域中都占据了很大一部分。丰厚的文化遗产一度给我们带来独特的艺术资源。在中国画、木版年画、风筝图案以及戏曲艺术中，"三国"系列人物和故事早已深入人心。在传统艺术的演绎发展中，只需要用简单的色彩就可以勾点出三国人物的区别了。例如在京剧艺术中，关羽被勾以"红色整脸"，形象庄重威严；又如曹操，生性奸疑、善用心计，但又不失军事家、政治家的双重性格，因此脸上抹一层白粉，遮掩了真实面目，然后勾细长的三角眼，眼角画出奸纹以表现曹操的奸诈。

然而除了电视剧之外，以其他形态反映这一民族元素的艺术类型便式微了。

但近十年之后的2004年初，日本光荣游戏公司推出了第十代“三国志”游戏。日本的游戏公司牢牢占据了中国的“三国游戏”市场。这款取材于中国文化的系列网络游戏风靡日本并蔓延至全球，为日本的网络游戏产业赢得了巨大的利润。

而美国迪士尼公司以中国传统故事“木兰”开发的动画《花木兰》也早已经风靡世界，这部由600多位迪士尼动画师历时四年悉心制作的动画长片，将传说内容幻化为令人目不暇接的动画场面，而华裔女演员温明娜，及喜剧谐星艾迪·墨菲等著名好莱坞演员配音，百老汇作词家大卫·吉波与马修·怀德所制作的配乐，以及略带“美国式”的台词，让这个来自中国的聪明伶俐、志气高昂的女孩有了“迪士尼式”的诠释。

在动画片《花木兰》中，有引人入胜的中国风景，以及具有中国特色的色彩方案，对黑、红、黄等色彩的运用展示了中国传统文化的特色。本片在制作上融入许多中国风味的画风，例如中国画中讲究的简约，跟西方自文艺复兴以后的精致风格大不相同，《花木兰》一片中的背景，就如同一幅幅中国泼墨山水画，若是把前面的人物角色拿掉，背景感觉就是一片雾蒙蒙的画作，不求精致写实，但求意境悠远，此样的风格在迪士尼动画中也是从来没有过的。另外，在线条上，《花木兰》也融入中国绘画的圆融笔触，人物造型、背景建筑，就连烟雾的线条形状，都有浓浓的中国风。现在，名为“花木兰传奇”的手机游戏也已开发完成，游戏内容仍旧以木兰女扮男装，替父从军的故事为蓝本。2005年迪士尼还推出了动画影音产品《花木兰2》。在《花木兰2》中，这个东方女孩进行了一次“美国式”的爱情。影片开始时水墨画效果的动画在银幕上开出一朵朵嫣红的木兰花，跟随着流畅而又灵动的墨迹，时光倒转到了中国的古代。影片的一个卖点就是借助了中国这个家喻户晓的女子并融入了许多的东方元素，如中国的武术、太极、占卜、传统的婚嫁习俗等。这些古老的文明之中孕育的文化符号带给西方的是新鲜感和神秘感，但是从线条到结构，从对白到插曲，从生产到发行，它仍旧保留了“迪士尼”的特色，因而，完全就是“熟悉的陌生人”。而对于中国观众，依然是同样的感觉，熟悉的人物、不同的阐释和美国式的幽默很快让许多人喜欢上了这个眼角向上的女孩，在影片最后那场众望所归的婚典里，那个中国女孩依然让你感动于她的真诚与自然。以真情动人，中间穿插喜剧的情节是迪士尼一贯的表述方式，尽管如此，这些充满魅力的东方文化却成了让人回味和留恋的筹码。

2009年春节前后热映的国产电影《梅兰芳》同样引起了电影人高度的关注。在电影《梅兰芳》中，我们不仅看到了艺术与商业的结合，同时也看到了人性的伟大，对于京剧这一国粹的诠释和中国艺人高尚品格的展现则是电影走向成功的关键。而对于这一题材，日本漫画已经对中国传统文化进行了“借力”。早在2006

年，日本漫画作家上田宏就发布了他的漫画作品《武神戏曲》，梅兰芳成为书中的灵魂人物，他和他的京剧科班成为故事的中心。从精致华美的人物舞台造型，到虎虎生风的武打动作，上田宏都做了认真的研究。这也引发了我们的深思：一位日本作家用读图时代最流行的方式，诠释了地道的中国文化。而京剧作为国粹，却是中国原创动漫尚未涉及的领域，在运用现代手段开发传统文化资源方面，日本同行已捷足先登。

如果从"文化转移"的角度看像迪士尼动画片《花木兰》、日本网络游戏《三国志》等诸如此类的文化现象，我们会得到更多的启示。文化移转是不同文化相遇时，一个文化为了自己的需要而改造其他文化、据为己用的过程。文化的确在全球化，并且这种进程会缔造一种全球化文化。民族化与全球化并不是对立的两极，而是一个硬币的两面。两个取向都应当把握适度原则。对于"民族主义"的提法，有时候是一种文化相对处于弱势时，以民族的名义抵御外来势力压迫的动员和应急的手段，此时，不能盲目抵制外来文化，而更应该致力于本土文化的保护。

文化的全球化与本土化是文化移转的表现形式。文化的海纳百川为动画艺术创作提供了机会又使其面临着挑战。肯定文化差异性，强化动画艺术的新鲜感是一剂良方，每一个民族与其他民族的不同之处都是一个闪光点，也是动画创作的一个来源。但是在充分利用本民族文化的同时，也应该将其置于全球化的文化系统中才能走向世界。要考虑到其他文化对这种文化的认同度和接受度，否则，剔除了文化差异的新鲜感之后，所剩的也就只有因为文化差异而造成的对其他文化的诧异和困惑了。动画电影《花木兰》的成功至少可以说明，中国文化的"全球化"使其更好地被大部分人所接受，当然也包括中国观众。在将中国故事美国化的过程中，迪士尼首先剔除了中国故事的情境，确定其核心要素，然后才加以重构和重新情境化。对迪士尼来说，美国化之后的故事是否偏离原著并不重要，重要的是它是否吸引观众。但是，迪士尼仍然希望《花木兰》保留一定的中国风味，因此，在被去情境化之后，这个故事又被放在中国的文化背景中重新加以情境化。例如，创作者选取了一系列的代表中国的符号，像长城、中国住宅、太极图、武术和天安门等，在这些文化符号所构成的文化情境之中，将两种文化进行了融合，中国的故事融合了美国式的幽默，而非简单的"拿来主义"。"坚定本民族的文化立场，在题材上，坚持表现中华民族的生活特色、民族习惯、审美方式、语言思维、心理结构等内容，必须在文化精神、文化本体的认同方面确立坚定的本土意识，不要为了满足西方人猎奇的审美视野而歪曲民风民俗和民族精神，或搬用西方的模式来套

用中国文化的内容。”①

在这里并非反对外来动画以及其所渗透的异国文化，而是在本土化语境中，更希望动画艺术家们可以选择自己的文化环境、自己的生活方式和自己民族化的想法。而这些，与动画需要的深刻的思想以及厚重的文化是不相矛盾的，我们应当深刻地意识到，民族化的精神内核为我们走向世界架构起了桥梁，本土文化走向世界，必须以民族文化为源泉。以《功夫熊猫》和《花木兰》为例，外国人之所以走到了我们前面，除了简单的技术问题外，还有体制层面的差距，但是最根本的是思想理念上的差距。

因此，一种不卑不亢的文化观念遂应当体现在动画文化的艺术呈像中。除了对发达国家优秀的文化传统、观念、技术、方式大胆借鉴、积极学习以外，更应当在文化的吐故纳新过程中，呈现出一种宽容、博大的胸怀 。于是，全球化 3.0 时代的意义更是一种观念上的意义。在这个趋于扁平的时代里，本土化是一面镜子，全球化是一种声音，在全球化 3.0 时代我们依然不安，因为世界科技发展太快；我们依然焦虑，因为担心自己观念更新得太慢；我们依然躁动，因为展现在人类面前的机遇实在太多；我们依然思考，对待跨文化交流的态度将决定文化产业在竞争中的成败。

(四)探索：数字化浪潮

尼葛洛庞蒂在《数字化生存》中提出，“计算不再和计算机有关，它将决定我们的生存。”尼氏大胆、颇富争议的论断迅速传遍了全球。尽管尼葛洛庞蒂将“比特”褒扬得近乎无所不能的观点受到一些人的批评，尽管“数字化将决定我们生存”的论断也受到一些人的质疑，但几乎所有的人都无法回避眼前的事实：数字化时代已经来临。

我们之所以把动画产业看做是新经济、朝阳产业，是因为其所体现的技术的进步正是推动产业高速发展的动力，而动画产业的不断扩张，动画文化的迅速膨胀，反过来也在促进技术的进一步发展。数字化、新技术成就了新的经济神话，今天的动画本身也以更快的发展速度演绎着数字化带来的奇迹。

以数字化内容、数字化生产和网络化传播为主要特征的新兴文化产业的崛起，为加快发展民族动画产业，大幅提高国产动画产品和服务的数量和质量，提供了数字化时代一次难得的契机。数字技术一方面提供了动画文化得以产业化的某些手段，让许多卓有新意的创意和富有幻想的故事得以表达，同时，“批量复制”

① 王志敏、杜庆春：《理论与批评——全球化语境下的影像与思维》，中国电影出版社 2004 年版，第 24 页。

背景下的创作速度不断加快,数字化催生的新兴行业也激起了对动画文化的大众化消费热潮,反过来又进一步刺激了动画文化的产业化进程。其次,高度个性化的动画艺术生产领域,一方面需要多样性的文化资源和文化想象力,另一方面也高度依赖现代电子信息技术手段,数字技术的广普化与个性化的消费需求不谋而合,数字化提供了更为广阔的文化表达平台,也为动画创造了新的媒介舞台。

每当一个专业词汇超越其自身的范畴,不再是一个技术词汇,而成为新媒体意识与新商业思维杂交的公众词汇的时候,这就标志着一个新的市场角色的隆重登场。数字化也不例外。以数字技术和互联网技术为核心的文化生产和传播,促进了新的文化业态的诞生,诸如电子书、手机报刊、网络出版物等新业态,手机网站、手机报刊、AP 电视、数字电视、网络广播、电视、电影等,这些新业态通过不同的方式与动画艺术进行嫁接,形成了数字化浪潮之下的审美奇葩,带给人们视听的震撼和心灵的享受。

应对数字化浪潮,我们可以看到动画文化的传播被赋予了新的载体和形态。第一,数字化可以低成本高效率地实现动画文化的广泛传播。数字化的发展引起当代社会主导传媒形式的变化,而主导传媒形式的变化则引起了原有艺术生态格局的全面变化。从世界范围来看,现代科技的发展尤其是信息技术、传播技术、自动化技术和激光技术等高科技的发展,已在文化领域掀起了新科技革命的旋风,已经导致新兴文化形态的崛起和传统文化形态的更新。

第二,数字化创造动画艺术新的业态形式。数字化和多媒体的推波助澜,可以把新的文化推向最广大的人群,现代传媒高新技术革命对人类当代文化的发展正在产生着以往所无可比拟的巨大影响。高新技术的产生和现代工业的发展,不仅导致所有传统文化形态的"升级换代"和现代更新,而且创造了大量崭新的文化形式。在这样的背景下,动画艺术保留着最核心的本质,又充分挖掘着传统的文化艺术养分,通过数字技术的融合嫁接,以喜闻乐见的文化形态不断满足着人们更新的消费理念。

第三,数字化使动画艺术的传播从单媒介向多媒介延伸。数字化首先给动画艺术的传播提供了渠道的选择性,使得原来以单一媒介传播的文化产品消除了许多存在方式上的局限。网络动画、手机动画等不同形态的传播,使得大众审美文化选择渠道因为数字化而拓宽,从而改变了人们许多欣赏习惯,接纳了多媒体时代文化产品的传播。

但是正如世界上没有万灵药一样,数字化也不是万能的,它也存在着一些先天的缺陷,对于艺术而言,再先进的技术形式也不是完美的。

数字化仍有许多局限性。一方面,全球化极有可能造成民族国家形式的式

微，曾有人认为这个过程会伴随一种新殖民主义，而动画艺术这个文化软实力的触点，又是极易与最新技术搭伴的领域，新殖民主义可能会更加隐蔽，它伴随着数字化生活方式的推行，很快在大众脑海中形成一种固定的文化范式。另一方面，数字时代使“机械复制”更加便利，由于资源的广域共享，也给知识产权的保护提出了更为严峻的挑战。

数字化只是手段，并不能保证产业的永恒。文化艺术的兴盛或者消亡并非简单的数字化就能左右的，文化产业许多业态的数字化生存亦非诺亚方舟。先进的传播手段、先进的生产方式和技术优势以及广泛的受众都是产业发展的要素，而艺术的本性、传统的文化始终是产业的灵魂。以技术创新来推动科学与文化的结合，为文化创意产业的生存拓展出日常生活审美化的空间，创造出高附加值、高科技含量的产业环境，营造出适应社会和谐、文化认同的产业语境，是数字化的文化诗学本质。

1997 年秋，戴森酝酿了 15 年的著作《2.0 版》出版，该书指出，“对每一个将进入新世纪的人来说，绝对不能把‘数字化’等同旅途中的一次艳遇，它是一种无法逃避的生存状态，一股加速度的内驱力，如果拒绝它，它就会毫不留情地剥夺一个人在社会群体中才能获得的尊严和价值。”此言论试图证明数字化远非完美。事实也是如此，在许多人以为把握住新媒体、驾驭了数字技术、熟谙了内容产业，便开始在文化产业的方舟中高枕无忧时，动画产业在数字化面前如何过关仍将成为下一个议题的重点。

动画文化学

Culturology on Animation

第八章

喧哗与反思：动画的华丽转身

当岁月即将翻开新的一页,全球经济还未从一场史无前例的金融风暴带来的阵痛中醒来。世界经济形势的不确定性犹如一只飘摇不定的风筝。在金融危机的冬日里,我们似乎发现一种淡定的执著。马云说过这样一句话:“今天很残酷,明天更残酷,但后天很美好。”今天再来回顾中国动画所走过的路时,我们除了在严酷的产业环境中理性思考,不断汲取成长的力量外,更不能放弃对于美好未来的冀盼。

第一节　时代背景下动画的扩张

时代赋予了中国动画最好的发展机遇。当金融危机席卷全球之时，我们看到了动画产业坚强的逆势而上，我们也看到了不断努力的中国动画人致力于自主创新和原创动画而作出的努力；与此同时，许多优秀的中国动画作品开始尝试“走出去”并积极进行传统文化的传播。而中国政府多年以来一直力推原创动漫游戏的发展并给予政策上的倾斜，让无数民族企业有了坚定的信心。在这样一种机缘下，动画产业蓬勃兴起并成为许多城市的支柱产业，动画教育迅速扩张，在几年之内开设相关专业的学校达到了400多所。诚然，“动画热”的出现促使产业进行跨越式的发展，然而在其本身迅速膨胀的过程中，动画理论的建设却显得滞后了许多。

动画本身的成长来自多方面的因素，在文化产业成为新的经济增长点时，一方面，作为文化产业重要门类的动画产业本身面临着优化产业链条和进行产业结构调整的现状，另一方面，人才瓶颈成为制约动画产业向高端、集约和集群化方向发展的主要因素，创意人才和经营管理人才的缺位常常困扰许多民营企业家，而作为动画生产加工载体的动画产业园区又常常因为土地审批的复杂性和地价过高而让民营企业难以承受。最关键的是，动画企业的生存现状仍旧不容乐观，拥有自主品牌、通过授权经营的企业凤毛麟角。

在“动画热”的喧哗与动画产业发展面临诸多问题的反思中，我们毋庸置疑需要对其本体进行深入的思索。

可以说，动画的发展正进入一个崭新的时代。动画发挥的影响力和辐射力越来越大，许多优秀动画作品承载起文化输出的使命，在无形之中传播着民族文化，以软实力浸润着各国观众。同时，动画的扩张，还更直接地表现在产业的扩张上。动画产业逐渐成为许多国家的支柱产业，拉动着消费，成为经济增长的主要引擎，这一成长曲线自然是与时代背景密不可分的。

首先，这一时代正面临着国际金融危机的爆发，使实体经济受到严重影响，在此背景下的文化产业呈现出逆势上扬的反周期局面，引起人们的广泛关注。在其他消费市场严重萎缩时，文化产业和与其相关联的许多产业充当起支撑经济稳健“匀速跑”的主力军，正在成为拉动内需的巨大引擎。

其次，这一时代正好是动画消费的激增期。摩根士丹利研究部的资料显示：中国将在5—10年内实现动漫产业产值占GDP比例达到1%，中国的动漫卡通市

场可能进入高速增长期。摩根士丹利的理由是：中国有3亿14岁以下儿童，超过了美国总人口。由于中国儿童多数是独生子女，是家中的“小皇帝”和“小公主”，其购买能力不容小觑。消费能力也影响了中国本土卡通业的发展。来自摩根士丹利的报告数据显示，中国动漫行业的年销售量只有迪士尼公司年销售量的10%。据估算，中国儿童每月的人均卡通消费仅有5元人民币，占食品、服装消费的7%－8%。目前中国动漫产业占GDP的百分比仅有0.5%，具有巨大的成长空间。

第三，这一时代对动画本身来说，是其发展战略调整的转型期。动画产业的发展正在向集团化的方向迈进，许多民营企业通过自主创新创造出许多优秀的动画形象，许多高校开设了动画和相关专业，为动画的发展不断注入新的力量，国家相关部门也纷纷通过政策、资金的支持对原创动画作品进行鼓励扶持，为其发展提供了良好社会氛围。动画产业的发展从探索、起步、培育的初级阶段逐步进入了加速发展的新时期，呈现出蓬勃发展的新局面，金融危机的爆发又加速了动画产业结构的调整，动画产业逐渐开始挤出泡沫，摒除浮躁，反思产业结构的优化升级，提高产业竞争力，在进一步促进文化消费和文化产业发展中扮演着愈加重要的角色。

一、动画产业的资本变局

在资本变局中，VC“造星”的范本并不少见，谷歌就是一个例子。四年内谷歌收入从14.5亿美元增加至2007年的166亿美元，这要感谢红杉资本的1250万美元奠定了其成长的基础。而互联网泡沫之后的美国高科技产业投资市场，借助资本力量获得了发展的活力而进行着市场的开拓。那段时间，纳斯达克的上市公司中，约有90%的企业获得过风险投资基金的支持。而资本市场环境的趋好，也将各类风险投资基金公司推向了全球最赚钱的公司行列。投资者对于互联网等新兴行业发展前景的看好，使得VC迎来了投资的高回报时代。当文化产业进入黄金发展的十年，VC开始更加理性并以充满颠覆性与塑造性的力量介入到这一业态中。动画产业在文化产业崛起的这一轮发展中，显然不想错过任何机会。

（一）动画产业融资期待破题

红杉资本关注动画领域，这只是在风投领域的一次普通交易，然而对中国动画产业来说，却是一次突破，前进中的动画产业开始利用多元化的资本手段壮大自身。美国红杉资本注资750万美元与湖南宏梦卡通联手，共同组建宏梦数码（湖南）有限公司，进行“虹猫蓝兔”系列动画节目延伸产品的开发、生产和经营。

这是中国卡通业第一次引入国际风险投资，也是世界顶级风险投资基金首次进入湖南企业。

其实资本介入动画产业，在 2006 年已经有过一次尝试。北京秀满天下信息技术有限公司获得了来自软银中国创业投资公司 300 万美元的投资。而红杉资本，则是以全球最大的风险投资基金之一的面孔出现在动画风投界的。红杉资本中国创始合伙人沈南鹏表示，此次选择湖南宏梦卡通作为投资对象，一个重要原因是其具有国内堪称一流的卡通原创团队和管理团队，红杉资本将以宏梦卡通为平台，为中国卡通业界开拓延伸产品大市场提供卓有成效的实践和经验。

宏梦卡通专门成立宏梦数码有限公司，同时大手笔引进美国红杉基金，目的就在于通过国际风险投资的桥梁，引进世界先进的产业拓展和市场推广经验，创造国产原创卡通开拓衍生产品市场的成功范例。而美国红杉具有 30 多年的创投历史，是美国最成功的风险基金，拥有 40 亿美金的资金规模。

尽管资本的大门开始向动画产业敞开，但是国内产业的融资来源仍以了解动画企业规律的财团为主，这些财团多来自美、日、欧等动画产业发达的国家和地区，很多圈外资本依然处于观望状态。投资中国最大动画企业宏梦卡通的红杉中国基金副总裁孙谦不久前曾表示，看上去很美的中国动画业其实“涉水很深”，其中最缺的是“商业模式”。“就商业模式而言，动画产业非常复杂。从创意到制作、播出、品牌授权、零售店开发甚至动画主题公园，动画产业链非常长，决定了其商业模式的不确定性。”中国动画产业整个产业环境都在面临同样的问题，而这一点在影院动画身上表现得尤为突出，并且已经成为行业的软肋。重现经典的电影动画《小兵张嘎》的制作过程步履维艰，其中几次因为资金问题几近搁浅。高风险性使得制片人和投资商对影院动画望而却步，软肋的存在使影院动画无法形成产业运作的良性循环。

究其原因，动画产业在我国起步较晚，产业模式和形态不是十分成熟，加之动画制作在前期需要大量的资本投入，对创意的要求较高，从而使得动画产品和服务的开发、市场拓展和扩张等，都具有相对更高的技术风险、市场风险和经营管理风险，且产业开发的每一步都需高额的资金投入。如果没有足够的资金和专业化的高效管理，要完成这样一个高投入的过程是有难度的，一般的资金不愿也难以介入。而风险投资以其特有的、灵活的融资方式，在高收益动机驱动下，不畏风险，满足了具有潜在高收益的动画产业发展所需的资金，更为动画产业开发分担了风险。

而根据有关方面统计，目前中国孩子大多喜欢日本、欧美等国的动画片，喜欢本土动画片的只占 19%，大量外国动画片充斥着孩子们的视野，影响着孩子们的

价值观，也对国内相关产业形成了巨大的冲击。如在动画的玩具衍生品中，米老鼠、唐老鸭、奥特曼、怪物史莱克等玩具充斥中国市场，而国产的只有孙悟空、蓝猫、黑猫警长等产品占有可怜的市场份额。有数据显示，美国动画产值已经超过了微软，日本动漫相关收入占国民生产总值的20%，而中国动画年产量仅为日本的1%左右。这也是资本不愿意介入中国动画产业的一个原因。

动画产业的发展处在"最好的时候"。近年来，我国动画产业按照繁荣和发展社会主义先进文化的要求，坚持自主创新，大力推动动画产业基地建设，我国动画产业自主良性发展的能力得到了显著提高，动画产品日益丰富，极大满足了广大人民群众特别是青少年的精神文化需求。自上而下地推动动画产业与动画企业不断自主创新、进行突破相结合，动画产业的发展速度十分惊人。

面对全球动画产业发展新趋势，政府有关方面已经意识到，要大力发展民族动画产业，逐步形成艺术形象创作、动画产品生产和销售环环相扣的成熟的动画产业链，打造具有国际竞争力的大型动画龙头企业，提高民族动画产业创作开发和生产能力，推动我国动画产业跻身世界大国和强国行列。中国政府也在积极培育动画出版物市场、营造良好的产业发展环境、进一步加大动画基地建设、加大知识产权保护力度、加快扶持政策的具体落实。

（二）三方交锋破解资本困局

政府的推动、动画教育的复苏和风险投资的介入，成为破解动画产业困局的三股力量。虽然从整体上而言，树起振兴国产动画的大旗，力推中国元素的开发对于中国动画产业来说，只是万里长征的第一步，而且这个过程举步维艰，但是，一直致力于推动民族文化振兴的中国政府，正在携手民间力量和国际机构，矢志不渝地推动着这一美好业态的兴盛。

其实，当哆啦A梦成为日本文化的代言人后，人们才真正意识到动画对于文化传播的作用。因此，继投资国内网络游戏产业后，海外资本又将重点转向了动画产业。日前，凯鹏华盈创投基金(KPCB China)将千万级美元风险投资投向国内动画学院。与此同时，方正科技也设立了"游戏动画专项奖学金"，侧重动画人才的培养。动画教育的顶尖学府中国传媒大学自2008年开始就通过北京国际大学生动画节设立"白杨奖"，面向全国进行人才储备，将富有创新能力和创意活力的青少年纳为重点招生对象。动画教育的复苏，成为破解动画产业迷局的强心剂。

相对于动画教育的如火如荼，资本热潮的袭来，更多了一点理性。风险投资由于其自身的高风险特征及其有效的风险规避机制，能有效地分担和化解市场开发、经营管理等方面的风险，从而为动画产业提供专业化资本支持，出于所投资项

目或企业的高风险特征,风险投资公司除了提供资金外,还要参与企业的管理。

在我国中央政府充分重视发展文化产业的环境下,一些地方政府纷纷设立投资机构,正积极地进行多种投资运作的尝试。动画产业的投资潜力显然是巨大的,中国动画人一方面苦于没有足够的资金而只能将精力主要投放在加工动画和承接外包服务中,以此为国产动画原创性不足找到"合理的"借口,一方面又在《功夫熊猫》这样的外国动画在中国播映时发出感叹。或许,唯有具有核心竞争力的动画产业才能获得资本的青睐,而竞争力的塑造更需要中国动画人对中国元素和中国精神有深入的理解和深度的挖掘。

二、动画企业的集群发展

从2009年春节《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》可喜的票房收入到第五届杭州国际动漫节招展的成功,从温家宝总理2009年2月15日考察天津豪峰动漫,鼓励动漫企业自主研发,到时隔一个多月后温总理又在湖北江通动漫提出"中国要做自己的动画片",我们不难发现,一系列促生动漫产业快速发展的布局谋篇正在成为引领动漫产业的巨大引擎,而作为动漫产业最普遍形态的产业园区,正在经历由地理集聚向生态集聚的转变,探索拐点期的成长模式,无疑对整个动漫产业的发展都具有启发意义。

在动画产业由"大"变"强"的过程中,产业园区是重要的发展形态。以园区形态集聚起的动画群落能够有效地提升产业竞争力。近年来,国内许多城市都在试图通过实施集群战略,建立动画产业园区或基地来推进区域动画产业的发展。到目前为止,全国动画企业的数量发展到5000多家,动画年生产量超过13万多分钟,但是85%以上的动画企业是亏损的现实,又让中国动画产业仍旧显得尴尬。反思动画集群化发展路径,可以发现,从企业自发集群到政府主推园区模式初具雏形,现在,市场主导的集团建设正成为动画产业下一轮集群发展的方向,这一模式的成功与否,取决于对动画产业发展历程中三个关键阶段的认识和把握。

(一)企业自发进行区域性集聚

动画产业进行集聚的第一个阶段是以动画企业为主体,进行市场自发的区域性集聚。2008年全国制作完成的国产电视动画片共249部131042分钟,总时长比2007年增长28%。就全国来看,已经有20个省份涉足了动画的生产和制作。但是动画产业的地理分布特征相对来说较为显著,动画生产还主要集中在经济发达地区。其中,全国动画片生产数量排在前五位的省份(含直辖市)是湖南省、江

苏省、浙江省、广东省、北京市。一些主要城市动画片生产持续增长，国产动画片生产数量位居前列的十大城市分别是：长沙、杭州、广州、无锡、北京、上海、南京、常州、西安、重庆。

动画企业自发进行区域型集聚，主要是基于以下几个方面的原因。

首先，经济较为发达，提供了人才集聚和产业配套的基础。许多动画产业园区都是依托所在城市的大学建立起来的，例如北京通州动画产业基地、朝阳区三间房动画产业基地等都分布在中国传媒大学附近，北京电视台和中央电视台的迁移也与高校形成了互动；杭州数字娱乐产业基地、国家动画产业基地则依托中国美术学院的创意人才支撑，在该区域及周边地区，集创意、研发、产品制造和市场推广为一体的产业链正在加紧构建，对浙江省乃至长三角地区都具有很强的辐射性。经济发达地区的配套产业也较为齐全，如网络、软件与计算机服务业、影视传媒产业和轻工业等，为动画产业的发展提供了较好的技术支持，也为动画衍生产品的研发和制作提供了一定的基础。

其次，创业环境较好，具有适合民营企业生存的社会环境和文化氛围。由于动画企业多为民营企业，因此较为宽松的创业氛围、发达的物流配套以及针对自主创业的相关优惠政策等，都会吸引动画企业进行自主集聚，从而形成适应自身发展的产业群带。动画产业是一个综合性和创意性较强的行业，而园区恰好提供了一个行业内部和不同行业之间整合的平台。

第三，龙头企业和骨干企业的崛起。按国产动画片生产数量，我国原创动画片制作生产七大机构是：湖南宏梦卡通传播有限公司、三辰卡通集团有限公司、杭州漫奇妙动漫制作有限公司、央视动画有限公司、北京天地人传媒有限公司、浙江中南集团卡通影视有限公司、湖南金鹰卡通有限公司。2008 年度，广电总局共向全国电视播出机构推荐播出 50 部优秀国产动画片。其中，江苏动画制作机构 11 部，湖南动画制作机构 6 部，浙江动画制作机构 6 部，上海动画制作机构 5 部，中央电视台及其所属机构 5 部，广东动画制作机构 3 部，北京、重庆、天津、福建动画制作机构各 2 部。这些优秀动画作品多集中在上述七家龙头企业。而龙头企业在园区内扎根，会吸附更多中小企业慕名而来，进而会带动整个地区动画产业的崛起。

一般来说，产业的区域性集聚首先是在市场机制的作用下自发地形成的。随着市场逐渐成熟，集群发展到一定规模，才开始引起地方政府的关注，进而根据发展战略给予扶持和引导。因此政府力量的介入，可以加快具有竞争力的动画产业集群的形成。

（二）政府主推形成园区和基地

从动画企业的自发集聚到产业园区的形成，可以说动画产业的发展逐渐步入市场化的轨道。“自发”的调节源自生产、投资的回报，是市场机制作用的必然结果，然而这种调整往往具有滞后性，在根据市场信号变化之后，才逐渐引导资源流向发生转变，因此，政府的适时介入在“动画热”中被迅速提上日程。

首先，动画产业的基地和园区运转良好，渐成主流。目前，长三角地区、华南地区、华北地区、东北地区、西南地区以及中部地区都形成了若干个动画产业集群带。绝大多数动画产业基地积极落实总局、地方关于推动我国动画产业发展的举措，制定战略规划、完善服务设施、凝聚动画企业、培养动画人才、推进动画生产，取得了较好成绩。2008 年，国家动画产业基地自主制作完成国产动画片 184 部，102047 分钟，约占全国总产量的 77%，比 2007 年增长 26%。这一数字的背后，无不凝聚着政府主推动画发展和繁荣的心血。

其次，动画产业的教学基地和实验基地为产业发展提供了一定的范式。作为国家动画教学科研基地，根本和首要任务是为我国动画产业的发展输送行业急需的大批高素质、创新型人才。为此，大多数动画产业的教学和实验基地坚持密切关注国内外动画产业、教育和研究的发展前沿，不断调整自身定位，以动画产业人才需求为导向，在为动画产业各环节输送思维活跃、创造力强的人才中发挥着示范作用。

第三，一批具有发展潜力、原创实力较为雄厚、善于创新的民营企业在本轮动画产业发展中异军突起。政府力推动画产业发展，给了企业快速成长的空间和政策环境，以“动画”为主题进行产业的资源整合与吸纳扩张，许多企业因此而获得了土地审批、税收、人才等诸多方面的优惠。在这样一种产业环境的作用下，中国动画的民企品牌逐渐孵化出一系列具有强烈个体色彩的动画作品，它们为产业的快速发展作出了不可小觑的贡献，在国产动画与日俱增的“时长”中，也发挥着积极的作用。与此同时，许多高科技企业、数字技术研发企业也转向数字媒体领域的动画生产，高新技术与动画创作的联姻，助推这些企业成为业界的龙头，而那些更加注重研发与原创，注重吸纳优秀资源成果和与业内资源进行联姻整合、品牌合作的企业，更是走在了企业急行军的前列。

经济学家迈克尔·波特提出，“一个国家的产业竞争力集中表现在这个国家内以集聚形态出现的产业上，而成功的产业集群需要十年，甚至更长时间才能发展出坚实稳定的竞争优势。”我国动画产业集群的培育时期短，项目也多属劳动密集型和资本密集型，科技含量、原创含量和技术创新能力较低，而多数集群的形成

不是以其内在的机制和产业的关联为基础，而是属于政府主推下的空间聚集，缺乏较强的根植性。这一模式的主要问题是，企业间相互支撑、相互依存的专业化分工协作关系不畅通；产、学、研及生产、流通、服务的协同机制不健全，大专院校、科研院所的科技成果转化率不高。因此，园区产业整体竞争优势不强，技术、产品、信息、人才等溢出和带动效应也不强。破解这一瓶颈的主要渠道便是从政府主推走向市场主导。

（三）市场主导形成集群竞争体

随着文化消费需求的转向以及动画市场的活跃，以市场为主导的动画产业集群的组合逐渐进入自觉调整期。纵观我国已具雏形的产业园区或集群的发展历程，可以发现，市场是实现产业集聚的根本力量。政府主推建立园区和基地，对成长期的动画产业起到了较大的推动作用。通过建立动画或文化产业园区，授牌动画产业示范基地的方式，集聚起许多具有发展潜力和成长空间的企业，通过综合配套的方式进行动画以及相关产业孵化，起到了较好的作用，使得基地动画产量显著激增。但是这种方式仍旧具有一定的单一性，不能满足动画消费的市场需求，因此，以市场为主导进行集群式发展，从而形成若干动画产业的集团式竞争体，将是动画产业发展的下一步棋。

这一综合形态的主要优势是，按照市场需求进行资源配置，从而可以更加灵活地突破一系列的限制，进行跨地区、跨行业的整合与重组，即，从地理集聚到生态集聚的集团模式。这一模式将是未来中国动画产业发展的主要路径，也是文化体制改革背景下更适应市场消费需求的资源配置方式。

市场主导形成集群竞争的群体性优势，主要得益于集群本身进行的破茧成蝶之旅。在这一次变迁中，企业之间的优胜劣汰更加明显，动画产品与服务之间的竞争开始由市场占据话语主导权，而人才依旧是在竞争中脱颖而出的关键因素。

首先，产业集群从“政府导向”向“市场导向”转变，是产业发展的规律。通常情况下，政府针对新兴产业所制定的政策可以划分为规范性产业政策和鼓励性产业政策两类。前者着力于给予新兴产业和传统产业基本平等的市场地位，最终推动新兴产业走向成熟；后者着力于给予新兴产业优先于传统产业的市场地位，使新兴产业内部一批经济实力弱小的企业得以迅速成长，从而壮大新兴产业。在动画产业政策的演变轨迹中，我们可以通过这样一条发展脉络，廓清产业发展的线索：从“七五”计划提出“进一步发展新闻出版、广播电视、文学艺术等各项文化事业”，“八五”计划提出“新闻出版、广播电视、文学艺术等各项文化事业在社会主义现代化建设中具有重要作用”、“进一步繁荣文化事业”，“九五”计划提出“大力发

展各项文化教育和社会福利事业,加强公共文化和福利建设”、“加强新闻、出版、广播电视等方面的工作”,到“十五”计划明确提出了完善文化产业政策,加强文化市场建设和管理,推动有关文化产业发展的任务和要求,文化产业本身成为政府制订发展计划中的一步棋,并且逐渐占据重要地位,在许多城市“十一五”发展的版图上,文化产业成为重要的支柱产业之一,也标志着这一产业形态从民间向政府过渡的变化。在国家层面上,《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》中,将动漫作为“重大文化产业推进项目”之一,并且以“国产动漫振兴工程”的名称,确立了大力发展动画产业的目标。在此背景下,“十一五”期间,许多城市开始热衷于打造“动漫之都”,动画产业的发展进入区域竞争的白热化阶段。随着动画产品和服务消费快速增长,动画产业的产值不断提升,产业本身的下一步发展进入转型期。在此阶段,进行产业市场化的过渡,以理性的方式与世界接轨,以市场的标准衡量企业的能力,以品牌和票房来为中国动画打分,才能够使动画真正成为文化软实力的重要组成部分。

事实上,建设一个健康的动画产业离不开政府和企业双方面的努力。对于政府而言,为产业发展构建一个健康的环境义不容辞,应当加强产业政策的实效性,同时减少对市场行为的干涉。对于企业而言,要根据市场情况作出正确的项目决策,加强自身建设。而对于双方而言,增强对发展动画产业艰巨性的认识,并为其发展做好耐心的准备,才是今后的“主旋律”。

其次,产业集群的市场导向使动画产业由区域集聚转向生态集聚,从而使生产方式更加全球化。市场为生态型集聚提出的产业发展要求,完全是按照市场需求进行动画产品和服务的“量体裁衣”。集群的发展会以一个实体为核心,进行产业触角的延展。因此,在发展思路上,需要打破以往动画产业园区、集群行政管理按照行政区划分割的模式,打破行政区界限,改变完全按行政区制定区域政策和绩效评价的方法,利用当前世界经济结构战略性调整的有利时机,把优化配置动画企业资产和建立现代企业制度与区内经济整合和形成联合整体优势结合起来,打破地区、行业、部门和所有制界限,以资产为纽带,通过参股、控股、兼并、联营、组织专业化协作等各种形式推动企业联合,形成若干真正具有参与国际竞争实力的大型企业集团,建立跨行业、跨地区的资本市场、技术市场、版权市场和人才市场,充分发挥市场机制的作用。在参照体系上,以市场为标准衡量文化产品和文化服务,按照市场配置资源,分布要素,形成流动性的产业带。进一步提高动画产品以及衍生产品生产能力和文化服务功能,推进优势互补与和谐发展,实现动画产业生产要素的快速聚集和高效组合。同时,以全国为棋盘,整合各地优势资源力量,成立动画产业专家顾问指导委员会,为动画产业发展进行专业评估。

第三，产业集群的市场导向为新一轮改革提出了新的要求，产业配套系统的实现和市场体系的健全、改革成本机制的健全，成为关键之处。在目前的文化产业发展中，人们往往忽视市场的强大动力，而更信赖于政府作为。因此，容易忽略产业自身的发展规律，难以应对市场作出敏捷的反应。而政策调节又不可避免地带有一定的主观性，从而倾向于有关部门的价值取向和偏好。从政府层面上看，在生态型产业集聚中扮演的角色同样有两个方面。一方面是市场的调整，动画产业的发展经历了粗放的增长阶段，显露出由巨大的文化消费空间带来的增长潜力；另一方面是政策的调整，通过出台一系列鼓励扶持政策、税收优惠政策以及人才引进政策等，从宏观上引导产业健康快速前进。系统的产业配套政策和翔实的产业实施政策既是目前动画产业发展中的软肋，也是下一步发展中必须引起重视的议题。因此，就目前阶段来说，要实现产业的无边界运营，那么"产业配套"的核心就在于走出政府全盘主导的观念误区，激发市场发展活力，充分发挥政府作为裁判员、监督员的作用，管住宏观，放活微观，在政府和市场两个层面上配置资源，以市场为参照系，让市场机制发挥更大的作用。在文化产业以往的发展中，"无边界"的概念提出已久，既包括行业之间的融合趋势（文化产业各门类之间的整合与配套呼之欲出），又包括区域合作上的联动共识。在动画产业的实际运营中，也涌现出许多跨界整合的例子，但是距离真正的生态型产业集聚形态还有一定的距离，并且目前的产业整合多为在风险投资领域的资本注入。

三、集团化前夜的风口浪尖

关于"动画集团"的筹划和建设，无疑是近期动画业界的一个热点。"打造中国文化产业的航空母舰"，动画，走在了试水国家级集团的风口浪尖。

（一）培育周期长，需要耐得住寂寞

从动画产业的发展规律来看，产业的成熟并不是一个一蹴而就的过程。美国的动画产业经历了70多年才达到今日的规模，而日本也经历了50年的时间。就一部动画电影来说，其本身由剧本创作到形象设计，由院线播映到衍生品发售，每一个环节也都需要经过精心的设计和营销战略的布局，才能够获得成功。以美国动画《功夫熊猫》为例，电影中充满了中国色彩，带给世界独特的震撼，而导演马克·奥斯波恩在此前却花费了30年时间研究中国文化，单就这部影片的制作周期来看，也有四、五年的时间。人们一方面感叹于《功夫熊猫》对中国元素的应用自如，另一方面也会为导演专注于中国文化并为了梦想而坚持的毅力所折服。当

《功夫熊猫》的热潮刺痛了人们的神经，越来越多的城市开始宣称要在若干年内制作出可以与《功夫熊猫》媲美甚至有所超越的动画作品，而殊不知《功夫熊猫》近五年的制作周期，每一天都充满了创意和思考，每一天都在为未来市场的开拓和角色的推广进行着精雕细琢的考证。

动画产业的培育需要一个较长的周期，在产业伊始进行的积淀显得尤为重要。而国内发展动画产业往往一哄而上，忽视了动画产业自身的发展规律。动画产业集团在组建之初，是不是也能够耐得住寂寞，在起步阶段就能够夯实基础，扎实推出真正具有文化影响力的动画精品，以优秀的作品表征中国动画的软实力呢？或许，当中国动画的政绩不再用"分钟数"来衡量，而改为以"票房"作为度量，来与美国、日本等国家比较的时候，中国动画才开始迈出走向动画大国的第一步。

（二）创意下工夫，需要经得起推敲

早些年点评中国动画为何"动"不起来的时候，许多专家已经一针见血地指出其软肋所在，那就是创意的苍白。中国动画一方面在内容生产上难以进行突破，面对传统文化的富矿常常无从下手；另一方面，动画产业的成长模式粗放，作品经不起推敲，因而难以成为经典。动画集团的组建，将整合众多企业，包括市场要素、人才和资源，因而以"组团"方式出现的动画集团，首先应当把创意作为破冰的出发点。

缺乏"创意"一直以来都是中国动画的软肋。集团化的终极目标是承担起国产动画复兴的重任，对于集团化来说，更多的不是形式上的"航空母舰"，而是相对于零散分布、抵御风险能力差、无法在动画前期培育上投入更多、为了自身生存而不得不以"短、平、快"的方式运作，从而变得稍微有些急功近利的中小企业、民营企业来说的。因此，集团化的核心就是能够跳出以往发展路径和战略思维上的限制，能够通过建立一个真正强大的经济联合体，吸纳创意资源和文化资源，盘活产业流水线上的加工力量，激活真正能够活跃市场的生产要素，用活可以为中国动画寻找内容和渠道的人才。

（三）管办相协调，需要把握好尺度

在动画产业行进的热潮中，难免出现"大跃进"式的发展，这表现在早些年国家有关部门依据各自管理职责在几年之内批准设立了 20 多个各类与动漫有关的基地，包括园区型和企业型基地。似乎"动漫大国"能够在一夜之间从泡沫变成神话。诚然，政府规划的创意产业基地或者园区对于企业至关重要的一点是，进驻企业能够获得政府的产业扶持和实实在在的税收、人事、补贴、贷款等多方面的优

惠政策，但对于目前许多地区而言，并没有发展动画产业的绝对有利条件。

同时，来自国际竞争的紧迫感迫使各地加大了对动画产业的政府投入力度，动画基地、动画产业园区、动画产业聚集区，从名称的变更、数量的几何式增长到生产动画片时长的大比拼，动画产业园区显得有些奋不顾身。比如说，有些城市热衷于动画及相关文化设施的建设，或者大办动漫节、动漫比赛，或者修建动漫主题乐园，先不说这些活动中充斥着大量洋卡通的形象，单单是“只盖庙，无和尚”的情况就占据了绝大多数，利用率很低。有的项目开张热热闹闹，仓促上阵，后来门庭冷落，虎头蛇尾；有的表面风光，但实际有着巨大的隐患；有的寅吃卯粮，只求本届有政绩，不给下届留财富，常常另起炉灶，朝令夕改，一届的“政绩”留下的问题，导致后来几届仍难以解决。发展动画产业成为了显气派、造声势、图虚名的全城活动。其实，动画产业所表现出来的“几何式增长”是由一种浮躁的心态造成的。急于求成的动画产业园区的增多和与日俱增的动画产量，更像是一场政治会饮。

业内人士担心的是，有的地方政府利用地方保护政策，人为进行动画市场割据，保护了一些没有核心竞争力、陷入经营困难的动画企业，而这些企业不能正常退出，地方政府又想通过扩大产能、引进新的动画企业来摆脱经营困境，造成了低水平的重复建设。

针对动画产业高烧不退，应该为动画产业动“政策手术”，“政策药方”的关键在于调控，这种调控应该站在一个更为宏观的高度上。动画产业发展的过程中，政府无疑扮演着重要的角色。产业的快速成长，主要来自于消费需求的增长。政府的投入是动画产业走向成熟的重要支撑，但这种投入不应该是简单的“输血”。就目前动画产业的发展来看，动画企业往往忽视市场的强大动力，而更信赖于优惠政策的出台，因此容易忽略产业自身的发展规律，难以应对市场作出敏捷的反应。

（四）市场来检验，需要消费来满足

中国动画有着令其他国家羡慕的消费市场，近 4 亿青少年群体也多少令动画企业们振奋，而在本土动画的票房和衍生产品销售等关键环节的统计上，低迷的数字总是难以让人兴奋。这不是说动画消费市场疲软，而是说，难以有让消费者喜闻乐见的市场消费品。

就市场环节本身而言，收购价格偏低是其中一个问题，这让许多动画作品失去了第一步盈利的可能性，也给电视播出市场筑起了一道难以进入的壁垒。近年来，由于各地电视台资源重组合并，对动画片的收购价格更趋垄断。北京、湖南、上海三个卡通卫星频道陆续开通的时候，国产制片业曾经寄希望于它们能够合理提高动画片收购单价，解决制片业与播出平台之间多年来的矛盾。但现实情况

是，这三个卡通频道目前仍处于培育期，在频道落地的问题上更是困难重重，频道收益仍以广告为主，且暂时难有大的突破。

国外产品在面对消费者时，却以一种“预支”的方式为未来文化的扩张埋单。例如，为了扩大动画作品在国际上的销路，加大日本文化海外的传播和影响，日本政府以及东京都政府都在对日本的动漫产业实施支持和扶植政策。日本外务省还决定利用“政府开发援助”中的24亿日元“文化无偿援助”资金，从动漫制作商手中购买动画片播放版权，并将这些购来的动画片无偿地提供给发展中国家的电视台播放，使不能花巨资购买播放权的发展中国家也能够播放日本的动画作品。这些日本的动画片本身就是有选择性地介入到发展中国家的，在低价格介入的同时，文化也渗透在内容和品格中，另一个民族的文化不自觉地渗透进来。这与国内动画市场的处理方式形成了颇为鲜明的对比，而就国内动画消费市场的实际状况而言，目前的阶段距离“几乎无偿地提供片源”尚有一定的差距。或许这一方式并不一定是适应中国动画市场的发展之道，但有一点是可以确定的，那就是从目前中国动画产业的发展以及人们文化消费的状况可以看出来，广大消费者的文化消费先后经历了“粗放型消费”阶段、“集约型消费”阶段，正在进入更加注重消费品质的“舒展型消费”阶段。文化消费占人均消费支出比重越来越大，因此，对于动画产业的市场扩张来说，正处于需要充分利用丰富的中国文化资源，创新文化形式和内容，提供高质量、多类型的文化产品和服务，从而扩大动画文化影响力的关键阶段。

2008年，中国动画年产249部，131042分钟，比上一年增长28%。这一数字极大地鼓舞了动画人的自信。然而，目前中国动画产业占GDP的百分比仅有0.5%。同时，为支持民族动画产业，广电总局曾经发布通知，将外国动画的黄金时间禁播限制从每天下午5－8时延长到晚上9时，同时规定，国产动画必须占各台每日动画播放总量的70%以上。国产动画精品的匮乏，让中国动画鲜有自己的“奥特曼”。未来的中国动画需要鼓足勇气，用市场说话，以庞大的消费人群对自身的认可，来证实从动画大国到动画强国的跨越。

第二节　多重语境下动画的未来

动画既是文化的承载物，也是文化的作用物。当今时代，动画文化已经成为文化工业的一个关键环节。随着媒介的变革，动画传播的新媒介不断涌现，媒介与文化现象产生了内在联系并形成崭新的文化形态，动画文化也逐渐成为人们日

常生活的仪式和景观。动画所勾画出来的蓝图，永远是一个多维的文化空间。在这个空间中，充满了惊叹、梦幻和理想，在这个空间中，追逐梦想的人们为了梦想埋单，推动了动画产业的蓬勃发展。尽管今天的动画产业发展仍旧令许多人忧心忡忡，尽管今天的动画理论仍旧在极少范本的情况下艰难探索，尽管金融危机带来了产业发展的严酷冬天，但是春天迷人的温暖将激励着中国动画人不断努力，扬帆远航。

一、动画攻坚的三重门

今天的动画徘徊在多重环境中，动画产业链的市场化和集约化，并没有对动画的艺术含量降低要求，反而在文化上变得更加具有针对性。动画电影《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》的票房成功，为中国动画打了一剂强心针，然而其成功却并不是一个偶然现象。多年的悉心培育、营销策略上的精心策划以及良好的漫画和电视受众基础赋予了它成功的因素。这无疑也再次说明，在动画振兴的道路上，没有太多的捷径，而最能够作为催化剂的，便是对文化的理解与运用。动画产业这支“蓝筹股”的上市，像所有黑马一样，许多操作层面、理论层面以及理论与实践竞合的斯芬克斯难题也应景而生。重新认识动画的生态范畴，合理规划动画经济的下一步棋以及对动画产业监管的立法和相关管理体系的推出等种种问题，都被提上日程。

在“动画文化的拓扑性”一节中，我们已经认识到了动画的多重属性。对于动画未来的发展来说，充分领会其深刻的内涵和产业链条的各个环节是至关重要的。作为艺术的动画从诞生之日起就在源源不断地给人们带去视觉盛宴，满足着人们的消费心理和消费需求，让梦想在影像中变得可以触碰；作为产业的动画发轫于迪士尼早年的“形象授权”尝试，它支撑着一个庞大的动画帝国走过了将近百年的繁荣，又促使日本、韩国等国家在亚洲金融危机之后积极寻求转向，将其作为支柱产业；作为文化的动画不断渗透着其强大的精神意志和民族理念，甚至成为“文化霸权”的有力传导工具，于润物无声中弘扬着国家的思想。实践中文化的表象化，理论上文化的缺失化，让新时期动画的攻坚战任重而道远。充分理解艺术、文化和市场语境下的动画内涵，将有助于我们更准确地把握动画未来的方向。

（一）艺术语境下的动画

关于艺术作品，海德格尔在《艺术作品的本源》中说，“艺术作品是一种制作的物，但是它所道出的原非仅限于纯然的物本身。作品还把别的东西公诸于世，它

把这个别的东西敞开出来。”[①]动画片通过对摄影机的创造性使用，通过对梦想景观的创造性描画，通过对现实社会的戏仿和重构，可以让画面的能指脱离其意指，将画面以外的东西呈现在我们的心灵世界。

动画在娱乐化中寄寓艺术精神，对时代性又提出了挑战。就是艺术需要反映与人们关系最密切的心灵问题和社会精神，而在主题的传达中又自觉蕴含着文化内涵与人文精神。目前我们的社会正处于快速发展时期，同时也是矛盾较多的时期，文学作为最能够体现社会精神的艺术，应该关注并艺术地反映社会进步的时代精神。

在高雅文化的定位下，精英知识分子以一种高雅艺术的观点、方法、价值尺度、美学标准去衡量评判、检验要求动画剧，追求艺术终极关怀和艺术经典的产生，其结果常常是难如人愿的。在大众文化的定位下，某些动画剧的生产者放弃了教化责任和经典艺术的审美追求，转而采用文化工业的生产方式，批量复制着类型化、平面化的动画产品，不顾及儿童审美需求和对动画受众负责的社会责任感，其结果当然是文化快餐的大量泛滥。这种艺术鉴赏中的审美独创要求，与动画片实践领域里粗制滥造之间的矛盾，其深层实质就是动画文化格局中不同文化形态的激荡演化，也即不同的动画创作艺术观的对立矛盾。

动画文化并非独立存在的，而要把它放到文化的母系统中进行考察。在文化大系统组成的链条中，融汇了音乐、美术、文学、宗教、哲学等许多不同的文化形态与特征，动画文化同样展现了人类的文明进程。它承载着文化的表意功能并凸显出不同的文化特征；阐释着政治、经济、商业以及意识形态语境中的文化异同；动画的产品价值同样受到不同文化的影响。同时，在多元化文化发展中，动画文化架构的是一种精神价值与市场价值同在的体系。在深层次的交融上，不仅规定了动画艺术与各种艺术形态乃至科学、宗教、社会、性别等复杂形态的整合趋势，而且也呈现出一个文化的双向选择结构。消除学科、模糊界限、拓宽视野的“全景制度”为文化的和谐架起一座桥梁，在动画文化发展的过程中，一系列的文化先后被容纳到这种文化之中并为其服务，同时，这些文化也通过动画文化异彩纷呈地呈现出来。多文化的融合使动画文化的羽翼丰满起来，内涵丰厚起来，手法更加多样化。

动画是当代社会的符号化反映，无论是以现实题材的方式还是以艺术虚构的方式，动画片都在一定程度上构成了社会文化的晴雨表。社会各种文化艺术思潮和动态信息都会表现在动画作品中。对于动画片而言，社会思潮和文化艺术潮流

---

① 马丁·海德格尔：《林中路》，孙周兴译，上海译文出版社 1997 年版，第 4 页。

无论对其内容还是形式都会发生美学变异，并且带有某一个特定时期的审美创作倾向。

（二）文化语境下的动画

从文化的视角观望动画，我们更多看到动画艺术表现出的凝聚力、感染力以及由此而渗透出的文化软实力，而当文化被作为一种动画研究的语境时，其意义便发生了一定的转向。动画无论是作为艺术、作为媒介还是作为产业，其所发生的氛围与文化无法脱离干系。在文化语境中的动画，可以说是“在兼容中锐化差异”。一方面，在新技术不断涌现、全球经济一体化不断加深的语境下，动画文化本身的传播不断地与最新的技术取得兼容，从而在新的平台上创作出更加绚丽的视觉效果，而在传输渠道上，动画文化的扩散也不断与新的渠道进行对接，以更加适应全球消费者的文化消费方式进行选择性输出，在主题选择上，则更加趋同于与主流文化接轨；另一方面，在表象化“兼容”的背后，动画文化传播更体现出对内容“差异”的锐化。动画文化本身以凸显民族精神和本土文化的核心价值体系传播，影响着人们对输出国文化价值的认同和文化观念的革新。这种“兼容中锐化差异”的文化发展策略，很容易麻痹人们的神经，从而使“动画文化鸦片”更易浸润到人们的思维体系中，从而建立起根深蒂固的文化认同观念，在文化消费的选择时更倾向于文化认同下的产品和服务。

在《文化研究：西方与中国》中，陶东风指出，“文化研究的语境化意味着文化研究的话语与实践本身必须被持续地历史化与地方化。前者是就时间维度上说的，文化研究要求密切关注政治与权力关系在新的历史时期的新变化，对于自己的价值取向与方法选择都持有自我反思与自我批判、自我超越的精神，从而保持批判话语与反抗策略的历史开放性。后者则着眼于空间维度。当一种文化研究的理论被从一个国家或地区的社会文化环境，移植到另一个国家或地区的社会文化环境中时，它必须在新的文化空间重新语境化。也就是说，它的研究方法、理论范型、价值取向，尤其是批判对象，必须根据新的社会文化语境而做出调整。”[①]基于现实文化语境下对动画文化的思考，不仅是应景的，更是社会文化发展和历史进步的动态需求。因此动画文化研究还将就普遍但是却被动画所忽视的社会问题进行探讨。像女性主义、种族问题等在文化研究领域已经呐喊出自己的声音，“关切文化现象的社会性、即时性和意识形态性”作为社会文化语境下的动画研究，无疑是至关重要的。

---

① 陶东风：《文化研究：西方与中国》，北京师范大学出版社 2002 年版，第 15 页。

当然,上述表达最本土化的解答,则是动画文化所表现出的诸多特殊性,例如在我国,其受众以未成年人为主,这一状况是要通过文化研究来改变的,而处于目前的状况,则就需要承载更多的社会责任来对未成年人负责了。另外,面对着当今世界几大动画输出国,如何在接受异国文化的过程中不被同化而保持我们自己的传统民族文化,如何确立自身的文化认同,甚至在当今这个文化至上的时代,文化的人性基础应当如何呈现自身,这些都是动画文化研究应当关注的。动画文化研究绝不仅仅是在文化研究热潮中的一项应景式的时髦研究,也不仅仅是一个转瞬即逝的文化现象,而是需要长期的摸索,与经验相结合,从而最终从文化幻象中回到现实世界,促进动画生产。

(三)市场语境下的动画

在中国动画复兴的呼声下,动画片的年产量如同热浪翻滚般成倍增加,但是中国动画商业化以来似乎一直存在着这样的悖论——一方面,产量多于看点;另一方面,相当一部分作品的艺术水准不尽如人意,粗制滥造现象屡见不鲜,从专家到普通受众,指责之声不绝于耳。产生这一悖论现象的根源,一方面是急功近利地陷入产量争夺战的恶性循环而不顾及质量;另一方面仍旧要归结于不同文化观对动画定位的不同理解,也即高雅艺术是动画的特质,还是大众文化、娱乐性是其本质。

文化产业创新的文本由技术创新和商业模式创新共同组成,而任何一种创新,无论技术还是商业模式,首先需要的是思维的创新,它来自于新的创意理念,即观念上的突破。对规则的大胆突破是商业模式创新道路上最富有挑战性的游戏。游戏规则的产生往往在于寻找观念上的蓝海。资本市场追捧的亦是不同于其他对手的商业模式。观念在更新的过程中,动画产业找到了扩张的结点。

第一,新媒体产业携手新经济。动画产业链从出版物到电影、DVD、录像带,再到饮料、玩具、文具、游戏、服装,一系列的产品衍生犹如蝴蝶效应一般,背后蕴藏的是一座金矿。互联网、手机、移动媒体等都是文化产业链条上的一环,多媒体技术、三网合一、媒介融合已经愈演愈烈,不同类型媒体背后巨大的产业力量在新技术的推动下也走上了产业融合的道路,通信产业、广播电视电影产业、电子信息消费品产业、娱乐与内容产业互相渗透、互相竞争,已经成为当今全球媒体产业的焦点。依托于传统技术之上的媒体产业系统,有着强大的惯性,如何照顾历史而又关注未来,这就是新媒体产业变革之所在。

可以说,在新经济潮流中,新媒体产业将会扮演重要的角色,以新媒体为传播载体的动画艺术形态也逐渐从边缘走向主流,摆在我们面前的核心命题就是,用

传统工业经济的理论、方法分析新媒体产业已经力不从心。如何建立新媒体产业的理论分析方法已经成为新媒体发展过程中迫切需要解决的问题。

第二,知识产权联姻文化产业。文化产业的生存与发展离不开知识产权保护,而通过从价值链角度分析文化产业的整个价值增值过程,可以了解不同阶段主要的知识产权活动及其特点,从而开展更具针对性的知识产权保护。产业链的形成充分说明了知识产权保护在整个文化产业中的作用。

创意作品的创作过程可以分为创意创作、创意开发和产品生产、产品传播和创意消费四个阶段。第一个阶段应在保护权利人基本权益,保证企业基本生存、发展环境的基础上,创造良好的创意互通互融环境,从而更有利于创意传播和营造良好的社会创新氛围。而在创意开发和产品生产阶段,知识产权保护的重点首先在于进一步健全和完善知识产权相关法律法规,加强诸法的综合运用。到了创意产品的传播、销售阶段,知识产权保护的重点集中于加大执法力度,严厉打击侵权者。最后一个阶段则应当更多从产品的消费者角度来考虑,提高消费者的知识产权保护意识便成为该阶段知识产权保护的重点,也是保障市场秩序、使产业价值链得以延续的关键所在。

第三,文化产业遭遇新媒体技术。现代动画中最吸引人的因素之一便是片中逼真炫目的电影特技了。数字技术惟妙惟肖地勾绘出一个完全不存在于真实世界中的魔幻世界,技术的进步让创意变成可能。代表 21 世纪最先进生产力之一的数字媒体,将成为解决文化产业发展过程中桎梏的关键,其发展亦将关系到一个国家在全球政治经济中的地位问题。①

日本人说过"独创力关系到国家兴亡";韩国人说过"资源有限,创意无限";新加坡也把"下一个繁荣"寄托于创意产业;英国政府强调个人的创造力,个人的灵感、理念、技能是创造价值的核心;美国创意产业由以艺术为中心的创意产业和以创意为中心的版权产业共同构成。因此,文化创意产业是具有创意内容的知识密集型产业,是传统文化产业的前沿和高端。各国对"创意产业"的定义、分类有所区别,但都将其视为对未来经济增长和创造就业机会具有重要贡献的产业领域。创意经济的思维由英国而起,在短短几年间西风东渐,亚洲国家也纷纷期待以创意产业来挽救经济,"东线故事"逐渐精彩。

长期以来,中国在文化发展中常面临着文化产品严重"入超"的贸易格局,尽管 2008 年文化贸易逆差有所扭转。文化资源的低商品转化率、文化产品的低精神内涵和艺术精致程度,使中国的文化产业同样常常面临着大国失语的危机和困

---

① 肖永亮:《数字媒体在创意产业发展中的地位》,《现代传播》2005 年第 5 期,第 36 页。

境，从而很难适应全球化时代的市场竞争。在“文化边疆”的争夺中，以文化权力为核心的软实力和粘性实力将超越军事等一切硬实力，在根本上决定一国综合实力与国际影响。

每一个国家发展动画艺术并进行产业扩张的机遇和挑战是平等的，相当于圆桌会议上的一员。在这场多国文化会谈中，中国动画也正经历着从“中国制造”向“中国创造”的转变，随后又开始从“中国创造”到大国崛起的跨越。未来，当中国代表东方文明与西方展开对话时，在这样一种对话中，需建立世界范围的“广泛的背景共识”，从而实现人类的和谐相处。我们欣喜地看到，在许多制造领域，“中国创造”已经得到了各界的高度关注，“自主创新”也成为了中国品牌应对全球化竞争的核心诉求。大国崛起的生动图景展示的正是一个文化崛起覆盖经济崛起的强国之路，以“创作、创造、创新”为核心价值的文化产业正在悄然崛起。

在自信乐观的同时，我们还应当看到，一个社会的前行，一个国家的发展，往往来自于深切的忧患意识和责任意识，来自于对未来的清醒判断和准确把握。中国动画产业的发展同样秉承着这个时代的经济发展逻辑和文化演变规律，在动画产业发展如火如荼的表象下，目前的产业发展仍旧有许多难题需要破解，更有诸如产业链缺失、人才瓶颈以及政绩工程等许多现象值得我们反思。在崭新的年代，能否在明晰的产业发展蓝图下，更加理性地对待动画产业结构的调整和升级，更加珍视动画文化之于产业发展的渗透力和辐射力，更加深入地思索文化软实力为时代发展带来的渗透力和影响力，不断丰富和完善动画艺术的相关理论，在波澜壮阔的产业发展洪流中，恪守学术态度的严谨和理论的真诚，需要中国动画人的集体努力。

二、结构调整的机遇期

“成长是最美丽的疼痛”，成长中的中国动画产业尽管在金融危机的国际背景下出现了逆经济周期增长的一些特例，但也不可避免地在整体上受到影响。金融危机暴露出动画产业内部结构弊病的同时，却更多地描绘了这一契机下作为朝阳产业的动画产业本身充满前景机遇的宏伟蓝图。作为刚刚步入产业发展黄金阶段的动画产业来说，转型、蜕变、腾飞、成长必将经历变革阵痛。

（一）金融危机加速动画产业结构调整

在全球经济面临诸多挑战，区域经济一体化深入发展，产业转移和资本技术流动加快，经济形势更加不确定的国际环境下，国家宏观调控力度不断加大，深层

次改革加速推进，社会转型出现新特征，对于动画产品和服务的消费需求不断增长，作为低能耗、低污染、高附加值的新型绿色产业，动画产业成为许多地区的战略选择。虽然动漫产业成为这一轮发展中许多政府和企业追捧的对象，但是其本身也暴露出许多问题。

产业链短，缺少知识产权保护

金融危机本身为动画产业带来的冲击或许只是导火索，而更深层次的问题还在于产业结构内部。金融危机影响下文化产业许多行业的增幅放缓，暴露出产业本身深层次的结构性问题。产业链条本身的短板，使得某个环节缺断档引发蝴蝶效应，造成了整个产业链的崩溃。这在许多文化行业中都体现出来，动画产业也不例外。

产业链短和缺乏版权意识是中国文化企业发展中不容忽视的问题。由于版权保护不利，许多企业无法在“形象授权”的道路上走得更远，随之而来的就是产业链条延伸不畅通，由此造成不良循环，使文化企业遭受盗版阵痛。作为中国民营动画企业的代表，三辰卡通和它的“蓝猫”不断遭遇尴尬。“蓝猫”盗版之痛反映出的既有严重的地方保护主义，也有现行法律法规对制假售假者打击力度不够等问题。同时，更折射出中国动画以至其他文化行业普遍缺失知识产权意识。快速成长之初，并没有建立起健全的知识产权保护体系。在产业链迅速拓展之后，知识产权保护也没有充分融入产业经营的全过程。

结构粗放，缺少敏捷反应机制

改革开放以来，一些地方经济发展方式并没有得到有效转变，依然是依靠廉价劳动力资源迅速扩张的外向型经济发展道路。而这样一种以生产要素的低成本为依托、以“高耗能、高污染”为特征、以牺牲生态环境为代价的增长方式本身就隐含了许多问题和风险。事实也是如此，在此次国际金融危机当中，受冲击最严重、经营状况最困难的，正是那些技术和管理水平粗放、低端、落后的行业和企业。

在本轮变革中，有一个清晰的信号：金融海啸是外因，内因是产业结构本身的弊病。进入新世纪，国际竞争日趋激烈，不提高产业和产品的技术含量，我国面临着与发达国家拉大差距的可能。技术的瓶颈和渠道的单一，为经济增长方式转变带来困难，除了在管理层面有着深刻的体制和政策原因之外，片面追求 GDP 的高增长，也使得不少地方热衷于扩大经济规模，盲目发展高耗能、高污染的“重化工业”项目，而此前，许多城市掀起争夺“动漫之都”的热潮，也多少令动画产业的发展显得有些尴尬。另外，影响动漫产业发展的投资体制和价格体系不合理，相关标准和法律法规不健全，对知识产权的保护力度不够等诸多弊病，都在金融危机的催化作用中彰显出来。

泡沫膨胀,缺乏系统产业规划

动画产业最近几年的发展速度很快,但是也不可避免地出现一些“虚热”,使繁荣背后充满了隐忧。

第一,增长方式不合理,过多依赖资源密集型和劳动密集型的增长,知识、人才、技术在文化产业中的比重不高;第二,规模化程度低,中小企业分布零散,也使得国家层面的各项政策难以很好地落实。三辰卡通集团副总裁郑坚敏用“撒芝麻盐”来比喻目前动漫企业的生存状况,他不无激动地用了“扶强、扶大、扶品牌”来表达民营企业的期待;第三,法制不健全,行规不合理。在林林总总的各项制度中,法律制度特有的权威性和确定性使之成为制度体系中的核心内容。金融危机中许多文化企业受到的损失都暴露出法制体系的不健全,行业规则的不合理。

（二）动画在创新中寻求变革

诚然,金融危机中许多行业受到了一定的打击和影响,但从历史来看,历次危机却给文化产业,尤其是动漫、网络游戏等产业的崛起提供了契机。1929 年大萧条之后好莱坞的崛起,1998 年亚洲金融危机之后韩国网络游戏业、日本动漫业的大发展,均揭示了文化产业在危机中惊人的爆发力。

这是因为受金融危机和经济减速的影响,人们的生活压力、心理压力增大,更需要精神寄托、心灵慰藉,更需要宣泄情感、释放压力。可以预见,各种轻松愉快、价格适中、简便易行的文化娱乐消费将更受欢迎,电影电视、文艺演出、音像制品、网络动漫等,只要内容适应群众的精神文化需求,艺术上精益求精,消费需求都有可能上升。

因此,创新就成为动漫产业在金融危机中进行突围的一条路。新技术、新渠道的开拓所进行的尝试,再一次告诉整个文化产业界“创新”的重要意义,而此时,“创新”已经演绎为观念上的改变。

坚持自主研发,培育自主品牌

中国动画或许可以以此为契机,抓住产业结构调整和国家高度重视文化产业发展的时机,从根本上寻找原因,从路径上寻求突破,进行动画产业的突围。不断淘汰低附加值产品,向创意型、生态型、高科技型、高附加值产业转变,摆脱血拼劳动力、掠夺环境资源的发展方式,是金融危机背景下动画企业破解困境,逆势而上的突破口。

在金融危机影响下,实体经济受到较大冲击,而文化产业却在一定程度上逆势飘红,尤其是新兴文化产业,或是较少依赖传统产业链供给的产业形态,都呈现出较大的发展潜力。动画产业便是其中之一。在中国东南沿海,以往以承接全球

动画加工为主要方式的动画企业在一轮轮的发展中经历着兴衰起伏，密集的动画工厂每天都在开张和倒闭中不停地变换命运，而当文化产业注入科技的力量，动画生产开始注重自主创新和产品研发时，动画产业逐渐崭露头角，并且也增强了抵御风险的能力。以深圳动画产业为例，金融危机加剧后外来订单锐减，深圳外包加工企业受到明显影响。但深圳新兴文化企业逆势而上，面临着良好的发展机遇。因为这些文化企业通过加强与金融、投资机构的交流与合作，共渡难关，化“危机”为“机遇”。在金融海啸使玩具企业倒闭风潮呈现多米诺骨牌效应时，也有许多个案企业呈现出逆势上扬的状态，这些企业不仅业务没有下滑，反而越做越大。这其中一个重要原因就是“坚持自主研发，培育自有品牌，并以不断前行的创意设计守住既有成果、抵御金融风暴冲击，促进企业健康发展”。皮皮熊就把走品牌之路作为实现可持续发展的唯一选择，而“六加一”(产品设计、原料采购、仓储运输、订单处理、批发经营、终端零售＋中国制造)的产业链流程，成为有效应对危机的法宝。在玩具企业成功的案例中，我们不难看出，“外观设计专利、实用新型专利、自主核心技术”等创新实践，不但抵御了危机，而且为企业可持续发展赢得了机遇。

通过采用新技术提高生产率，不仅成为本轮动画产业发展中加快技术进步、提高生产效率的必要选择，而且也成为应对金融危机的一种举措，通过新技术拓展新的载体与发展空间也成为动画产业未来发展的共识。

规范行业行为，进行抱团取暖

金融危机促使动画企业内部的创作、出版、展演、传播、教育、销售及消费各环节上下连接，环环相扣，形成完整的产业链，从而营建起文化产业链的良性循环机制，也促使其走向更加规范、透明的运作方式。动画企业之间的分工协作、兼并重组和跨地区、跨行业的整合不断进行着协同创新的超越。制度的规范将是促成协作的前提。

杭州文广投资控股有限公司和浙江中南集团卡通影视有限公司联手操盘的案例或许只是中国动画进行跨地域整合的一个例子，虽然动画发展史上并不一定会记录所有的并购整合，但是在中国动画前行的大军中，我们看到，正是中国动画人用心良苦的努力，开辟着中国动画前行的道路。当然，双方以资本合作的模式推动资源整合，以业务联动的优势打造价值链，主要意图在于进一步做大做强动漫产业，增强抗击金融危机的能力。事实上，这一合作还有效推动了动画产业在行业内规范自身发展，通过行业协会等组织进行内部结构的调整规范和外部发展空间环境的前瞻性预警，而且逐渐探索出成熟的制度体系，提高抗击风险的能力；同样，中小企业和民营企业“抱团取暖，度过寒冬”也是积极应对的举措。通过行

业内的整合、互补和相互交叉，能够使动画产业的发展路径多元化，风险压力分散化，发展空间也更加广阔，也为动画企业向大型文化集团发展提供了机遇。因为金融危机背景下只有大的动画企业集团才能够以雄厚的资本、技术和人才培育出较高的市场竞争力，才能够有实力参与国际和国内市场竞争，才能争取更大的市场份额，拓展自己的生存空间。

加速结构调整，在危机中求变

金融危机为动画企业在联合发展中进行产业结构调整和优化提供了机遇。

然而产业结构调整永远是一个动态的过程，汇率的剧烈变动、世界经济格局的调整和此次金融风暴只是加剧了产业结构调整的步伐。这也对动画创作，尤其是动画衍生品制造如何创新、如何增加附加值、如何转型提出了一个新的课题，更对动画产业在快速发展中重新审视自身存在的问题，在风口浪尖抓住机遇，及时进行产业结构的优化升级提出了新的要求。应对金融危机，动画企业只有理顺文化产业内的各个链条、环节、要素之间以及文化产业与其他产业之间的关系，才能够建立起良性的互动机制。同时金融危机推动企业之间进行协调和合作，在行业内部之间，行业与行业之间相互衔接，相互协调，从而实现良性互动。

三、行者无疆的中国动画

1927 年，有声电影诞生，从此，视听文化逐渐繁荣起来，这种最符合人们接受心理的文化便一发而不可收，占据了人们生活的方方面面。20 世纪 50 年代，电视开始撑起一片天空，电视的出现给了普通人欣赏艺术的权利。从此，艺术可以打破时空的界限去传播，艺术与普通人的距离变得更近了。走下圣殿的艺术借助电视得以普及。一场“文化狂欢”把高贵的艺术放到了“广场”之上。今天，很难说没有视听艺术，人类该如何在芸芸众生之中找寻愉悦，丰富生命。然而，动画作为新生代的视听艺术，却始终没有在理论层面上呐喊出自己的声音。

应当说，中国动画的成长是有目共睹的。动画年产量的不断攀升，动画专业频道的落地，动画发展扶持、鼓励措施的不断出台和扶持资金、配套政策的逐渐完善，都表明了中国动画犹如一列高速行进的列车，风驰电掣地行驶在文化产业快速发展的时代里。在迈出了“动画大国”的坚定步伐之后，中国的动画产业如同整个国家的发展一样，正在告别粗放经营的时代，而对“动画强国”的冀盼仍旧需要几代动画人扎实的探索和努力。以下几个方面是中国动画发展中存在的问题，也是在成长的过程中需要中国动画人持续关注的几个议题。

动画产业的统计与衡量

中国动画近几年的发展速度是毋庸置疑的。2008年我国原创动画片的产量达到249部131042分钟，同比增长28%。目前，全国与动漫有关的机构达到6463家。其中，少儿频道数为34个，动画频道4个，日播国产动画片约8000分钟，收视人口超过6亿。除了在产量时长上相对精确的统计，以及对动画产业总产值的计算外，动画衍生产品的统计目前仍旧没有统一的指标核算体系和产业评估体系。

对于未来动画产业的发展趋势来说，动画产业本身与其他产业的融合将是一个不争的事实，在动画产业本身与三产之间进行嫁接的同时，如何衡量以动画为核心的庞大产业形态创造的产值将是一个核心问题。例如，在服务业中，多为中小企业和个体私营经济，在第一次经济普查中可以发现，在查出的1.3万亿元GDP增量中，服务业漏统的占93.7%，这可以从一定程度上反映出两大问题。第一，动画的衍生产业与服务业密切相关，在衍生产品环节的统计数据上存在一定的漏洞；第二，动画企业的状况与服务业类似，中小企业和民营企业的真实数据难以得到正确的反映。同时，对于动画产业本身来说，其最主要的利润空间是衍生产品的生产和销售。良好的动画产业盈利模式建立在完备的产业链基础之上，以形象授权为核心，通过不同层次的衍生产品构筑完善的产业链，获取利润。第一个层次是动画片本身的制作播映市场；第二个层次是动漫图书和音像制品市场；第三个层次是动画形象所衍生的产品，包括服装、玩具、饮料、儿童用品、游乐园、主题公园等。现实情况表明，目前中国动画市场的发展更多集中在第一层次上，二、三层次虽然出于市场调节，进行着自发式探索和成长，但是由于统计核算体系的不完善，使得这两个层次的具体产值很难有一个较为清晰准确的定量统计，因而也影响到了动画产业链的系统构建。

因此，着眼于动画产业链条的要素梳理，建立符合动画产业和动画市场生态的统计指标体系，是下一步努力的重点。

动画市场的调控与改革

与文化产业的发展情况类似，动画产业的发展需要不断地在政府、市场和民间的力量中博弈，从而不断进行产业结构的优化与升级。动画产业的结构调整具有双重含义。一方面是市场的调整。文化产业的发展经历了粗放的增长阶段，显露出因为巨大的文化消费空间带来的增长潜力，在市场机制的作用和影响下，不断地进行结构调整；另一方面是政策的调整。通过出台一系列鼓励扶持政策、税收优惠政策以及人才引进政策等，从宏观上引导产业健康快速前进。

截止到2008年12月底，全国共建设了77个动画产业基地（园区），北京、上海、重庆、广州、杭州等25座大中城市都建设有动画（动漫）产业基地，有20多个城

市提出要打造“动漫之都”，制定了大力发展动画（动漫）产业的规划。一方面，我们看到动画市场升温，动画产业快速发展的良好态势，另一方面，我们也可以体会到，在动画产业发展的区域实践中，政府的干预往往被扩大化，剥夺了市场机制内在的调节。如产业政策问题，本应是一种有限的政策导向，对产业发展是指导性的，但是在实践中却演变为强制性的，使本应当由市场发挥的调节作用失去空间，而真正拉动文化产业发展的市场需求又不到位。因此，容易忽略产业自身的发展规律，难以应对市场作出敏捷的反应。

动画集群的融合与扩张

如前文所述，近年来国内许多城市都在试图通过实施集群战略，建立动画产业园区或基地来推进区域动漫产业发展。集群化战略无疑是产业发展中的重要手段，对于目前的中国动画来说，集群化无疑正在经历着一个蜕变整合的过程。从最初的产业自发集聚，到政府进行主导性推动，动画产业园区不断取得数量上的突破，同时，作为产业生态集聚的集团化建设逐渐成为下一个阶段的重点。除了动画产业集团化建设的战略性推进之外，文化产业集团的建设也被提上了议事日程，许多跨省文化产业集团的考察团已经开始行动，集团化的蓝图也已经跃然纸上。

未来的全球市场上，随着文化消费需求的转向以及文化市场的活跃，以市场为主导的文化产业集群的组合逐渐进入自觉调整期，集群化仍将是文化产业区域进程的主要方式，而产业进行集聚的路径将由“地理集聚”逐渐向以市场为主导，进行跨区域、跨行业的“产业集聚”转变，从而形成若干文化产业的集团式竞争体龙头企业，它们将真正成为集群的竞争主体。

对于动画产业集群的探索，本书也进行了浅显的探讨，但其力度和深度与产业发展的实际需求、动画集群融合与扩张的速度是远远不能匹配的。而在文化产业集群的研究中，动画集群又是其中较弱的一个环节，在研究过程中还面临着许多问题，现有的产业集群研究是否适合移植到动画领域，为动画产业集群的融合与扩张提供可供参照的范本，仍旧是值得探讨的议题。

因此，集中于动画产业集聚过程中产业链上下游之间，产业链及功能互补之间，动画产业的外部经济效应以及社会网络和氛围之间的生态研究，是下一步的重点所在。

动画品牌的塑造与成长

从 2006 年 8 月 8 日起，每年的这一天被定为“中国品牌节”。品牌更多的是一种文化，只有赋予其文化内涵，才有它独特的地位。作为我国的知名品牌，必须具有它独特的民族文化。相较而言，美国、日本的动画仅从符号上就具有民族识别

性，在长期的积淀中形成了自己的品牌形象并且经久不衰。一部迪士尼动画可能就会诞生一个动画明星，从动画明星到动画品牌，以及该品牌相关的衍生品开发，继而形成一条完整的产业链。在迪士尼的形象授权产业中，其影视制作的回报80%来自品牌衍生品。

动漫卡通产业属文化产业，做的是形象和品牌，企业和产品的核心价值内涵就是品牌，品牌对于产业发展和企业的竞争极其重要。目前，中国的动漫产业处于启动期，不存在真正意义上的强势品牌，更谈不上品牌标准，现有品牌的内涵非常单薄，生命力非常脆弱，而到目前为止，中国动画仍旧不具备与世界知名动画品牌抗衡的能力。品牌运营成功的例子在国内鲜有，因此提到品牌，业界更多地将目光集中在几只“猫(虹猫、蓝猫、神探威威猫、黑猫警长等)”身上。优秀的动画形象并没有转换为动画品牌进而建立良性循环的产业链。

因此，塑造中国动画品牌独特的民族文化内涵是使国内品牌能与国外品牌相抗衡、成为国际知名品牌的根本出路。我们常常把民族化与品牌化结合到一个理论高度，但在实践中，却很少能够将品牌化与民族化的理念运用自如，因而也就很难形成真正的个性化品牌。在未来动画理论和实践的发展中，专注于动画品牌文化的探索，致力于动画品牌形象的塑造，并且持续不断地为品牌的后续发展注入动力，让品牌在动态中成长并发挥无形的价值，对于中国动画来说，还有很长的路要走。

动画文化的深入与浅出

本书对动画文化的探讨涉及的诸多方面，都是较为浅显的，相对于近一个世纪以来中国动画艰难曲折的跋涉求索，动画产业的步履维艰来说，远远没有摹画出动画文化真正的意义和力量。在时代的变迁中，动画文化的发展脉络与整个社会经济、政治、文化的现代转型一样，充满了变革与创新。作为文化变迁的重要组成部分，动画理所当然地在一定程度上反映着其巨大的变化，并且作为与经济基础相适应的特殊文化艺术形态，见证着每一次社会的变迁、思潮的流变和市场的走向。

观看影视作品抑或解读内容产品，我们常常会发出不假思索的、大众意义上的评价——“文化是灵魂”。这相对于无数影评人、创作者和文化人再熟悉不过的语汇，却因为“灵魂”的特殊分量而变得抽象起来。动画文化本身同样是抽象的，她以一种倔强的力量，坚强地前行，并且蛰伏在每一部属于作者，又属于时代的影像里。

对于动画理论与实践发展的继续探讨，将延续以文化为主线的文本解读方式，对动画作品进行剖析，“深入”与“浅出”的文化解读，无疑是艰难的，也是令人期待的。

结语

从文化的角度审视动画产业的发展，对于刚刚走过起步期的中国动画来说，并非"亡羊补牢"。当一代代动画人在中国动画行进的宏伟队伍中进行开拓性探索时，每一个这项伟大事业的亲历者、见证者和观望者，都可以说是无比自豪的。重新认识动画的文化生态范畴，合理规划动画经济的下一步棋，从动画文化发展的脉搏中感受中国动画的内在精神，从而使人们能够更深刻地理解动画，将会是一个让许多人思想"归零"的过程。因为对动画文化的重新认识，将改变人们以往对动画的诸多看法，每每夜深人静时，静静倾听动画里关于人生、关于生命、关于童年最真实的诠释，那些充满光线质感的梦想，将让人们在心底喜爱动画。

主要参考书目

《艺术与视知觉》,[美]鲁道夫·阿恩海姆著,滕守尧、朱疆源译,中国社会科学出版社 1984 年版。

《视觉思维:审美直觉心理学》,[美] 鲁道夫·阿恩海姆著,滕守尧译,光明日报出版社 1986 年版。

《艺术的心理世界》,[美] 鲁道夫·阿恩海姆等著,周宪译,中国人民大学出版社 2003 年版。

《艺术哲学》,H·丹纳著,张伟译,北京出版社 2004 年版。

《艺术人类学》,[美]罗伯·雷东著,吴信鸿译,亚太图书出版社 1995 年版。

《艺术文化经济学》,[美] 詹姆斯·海尔布伦等著,詹正茂等译,中国人民大学出版社 2007 年版。

《动画概论》,贾否、路盛章著,中国传媒大学出版社 2005 年版。

《动画原理》,贾否主编,安徽美术出版社 2008 年版。

《电影美学》,[匈]巴拉兹·贝拉著,何力译,中国电影出版社 2003 年版。

《可见的人:电影精神、电影文化》,[匈]巴拉兹·贝拉著,安利译,中国电影出版社 2003 年版。

《电影是什么》,[法]安德烈·巴赞著,崔君衍译,江苏教育出版社 2005 年版。

《电影文化之维》,陈旭光著,上海三联书店 2007 年版。

《理论与批评——全球化语境下的影像与思维》,王志敏、杜庆春主编,中国电影出版社 2004 年版。

《电影语言学导论》,贾磊磊著,中国电影出版社 1996 年版。

《电影色彩学》,梁明、李力著,北京大学出版社 2008 年版。

《电影文化诗学》,袁玉琴等著,中国电影出版社 2002 年版。

《电视文化学》,田本相著,文化艺术出版社 1990 年版。

《电视文化学》,陈默著,北京师范大学出版社 2001 年版。

《电视文化学》,欧阳宏生著,四川大学出版社 2006 年版。

《电视与审美:电视审美文化新论》,金丹元著,学林出版社 2005 年版。

《电视艺术美学》,高鑫著,文化艺术出版社 2005 年版。

《儿童电视学》,陈舒平著,北京广播学院出版社 2003 年版。

《纪录与诠释:电视艺术美学本质》,贾秀清著,北京广播学院出版社 2004 年版。

《影视文化论稿》,胡智锋著,北京广播学院出版社 2001 年版。

《影视文化美研究》,蔡贻象著,中国广播电视出版社 2004 年版。

《上帝的眼睛:摄影的哲学》,[德]瓦尔特·本雅明、[美]苏珊·桑塔格等著,吴琼、杜予编,中国人民大学出版社 2005 年版。

《隐形书写——90 年代中国文化研究》,戴锦华著,江苏人民出版社 1999 年版。

《文化研究:西方与中国》,陶东风著,北京师范大学出版社 2002 年版

《雾中风景:中国电影文化 1978—1998》,戴锦华著,北京大学出版社 2006 年版。

《文化研究导论》,陆扬、王毅著,复旦大学出版社 2006 年版。

《文化传递与文学形象》,乐黛云、张辉主编,北京大学出版社 1999 年版。

《中国文化的深层结构》,[美]孙隆基著,广西师范大学出版社 2003 年版。

《娱乐至死》,[美]尼尔·波兹曼著,章艳译,广西师范大学出版社 2004 年版。

《现象学的方法》(修订本),[德]埃德蒙德·胡塞尔著,倪梁康译,上海译文出版社 2005 年版。

《电影与方法:符号学文选》,[法]克里斯丁·麦茨等著,李幼蒸译,生活·读书·新知三联书店 2002 年版。

《想象的能指——精神分析与电影》,[法]克里斯蒂安·麦茨著,王志敏译,中国广播电视出版社 2006 年版。

《艺境》,宗白华著,北京大学出版社 1987 年版。

《美学散步》,宗白华著,上海人民出版社 2006 年版。

《艺术文化学》,丁亚平著,文化艺术出版社 2005 年版。

《艺术与审美的文化阐释》,廖国伟著,中国社会科学出版社 2002 年版。

《美学三书》,李泽厚著,安徽文艺出版社 1994 年版。

《视觉传播:形象载动信息》,[美]保罗 M. 莱斯特著,霍文利、史雪云、王海茹译,北京广播学院出版社 2003 年版。

《机械复制时代的艺术作品》,[德]本雅明著,王才勇译,浙江摄影出版社 1992 年版。

《传播生态学:控制的文化范式》,[美]戴维·阿什德著,邵志择译,华夏出版社 2003 年版。

《光:视觉语言》,周培德著,上海书店出版社 2009 年版。

《世界动画电影大师》,薛燕平著,中国传媒大学出版社 2006 年版。

《动画导论》,彭玲著,上海交通大学出版社 2007 年版。

《中国动画电影史》,颜慧、索亚斌著,中国电影出版社 2005 年版。

《动画片场景设计与镜头运用》,赵前、何嵘编著,中国人民大学出版社 2005 年版。

《童话人格》,柯云路著,作家出版社 2004 年版。

后　记

在过去八十多年的时间里，执著的中国动画人进行的实践与探索，令人感动亦令人感慨。对于《动画文化学》这本书来说，也历经了六年多的时间，才从浅显思考到初步成形，逐见拙文。在这个过程中，我和中国动画一同经历着成长：从一个对动画充满好奇与未知的大学二年级学生到成为文化产业领域的大学教师，从对动画运动规律一知半解就跃跃欲试尝试制作自己的动画影像，到对动画有了初步的体会和感悟，并努力去解读动画文化现象、研读动画产业发展规律，我不断更新和颠覆着自己的观念和认知，也不断地通过其他领域的学习来丰富对动画本身的理解。这其中，只有我自己才能体会成长的欢欣鼓舞及为之付出的艰辛。

2003 年暑假。我趴在家中的地板上，用纸笔尝试着绘制自己的第一部动画片。数千张的画纸，是我对梦想的第一次尝试，那稚拙的线条、简单的情节和粗糙的剪辑仍然让我充满了惊喜。从此我知道，这样一种美好的艺术形态的诠释方式走进我的生命里。感谢周一楠老师对我的处女作予以关注和指正，在他的鼓励下，我开始明确方向。

2005 年冬天。我站在锦瑟的校园里，报考了动画创作的研究生，淡定而执著。大学四年里，学校主楼的第八层，鹅黄色的屋顶和粉蓝的墙壁温暖着我，使我久久不愿离开，在那里，我学会了为了梦想热情地生活。大学毕业论文，我尝试着将对动画文化的初步思考写下来，感谢权英卓老师给予我不厌其烦的指导，在她的鞭策下，我开始坚定方向。

2006 年秋天。我奔跑在北京最美的季节里，穿梭在中国不同的城市里，困惑却执著。在攻读研究生期间，我常常思索中国动画需要什么样的发展模式。这几年，正是中国动画如火如荼、快速发展的几年，扶持政策密集出台，动画专业数量激增，高速运转的动画企业不断创造产量新高。在此背景下观看中国动画，我却开始有了一份冷静和坦诚。当我尝试着对动画热背后的文化现象进行冷思考的时候，感谢贾否老师给予我莫大的帮助和鼓励。作为导师，她带给我更多的是一

种人生态度上的感动和学术态度上的感染。在她的目光里，我开始坚持梦想。

2008年夏天。我疾行在校园熟悉的道路上，开始了人生的第一份工作，辛苦却幸福。在硕士论文的后记中，我写道，或许转角之处，是抉择的艰难，或许今后我会选择其他专业作为继续深造的方向，但这只意味着我试图在动画的道路上行得更远。事实也是如此，在中国传媒大学文化产业研究院的工作，忙碌而充实，在对文化产业逐渐的接触和了解中，我对动画文化有了进一步的理解和思考，新兴学科和交叉学科的思维方式，让我可以从不同的角度尝试着理解动画。这远远没有因为暂时远离动画而疏远了对这个领域的关注。感谢范周老师和文化产业研究院的所有同事、同学给予我的鼓励和包容，我人生的第一份工作，就能够在一种开放的研究空间和宽松的学术氛围里，展开新的思考、新的耕耘，这不能不说是最大的幸事。在他们的精神激励中，我开始扬帆远航。

与此同时，还要感谢我大学时期的班主任曹云生老师、郭蔓蔓老师和动画学院院长廖祥忠老师，大学二年级我提出对《动画文化学》的稚拙构想时，是他们的一再鼓励和支持，才让我能够坚定目标、坚持写作；感谢中国传媒大学出版社的甄西老师为本书的写作和出版付出的辛劳，在他的精心设计下，才使本书在保留学术意境的同时富有形式的突破；我更想把这本书作为一份家庭作业，献给我最亲爱的妈妈爸爸，二十五年的时光里，他们尽自己最大的努力为女儿的成长付出了很多，在他们目光的注视下，我读懂了什么叫做“家”，我也将因为“女儿”的称谓而更加勤勉。童年时候，爸爸的单车上载着我和妈妈，似乎我们仨就是整个世界。

动画是梦者驰骋的天堂，我愿意以一场文化苦旅开启我的未来。

齐　骥

2009年8月11日